HACK: ENTRANDO EN LOS ARCHIVOS COMPARTIDOS DE WINDOWS

@RROBA

31

995 Ptas.
5,98€
Argentina
$6´90

REVISTA PARA USUARIOS DE INTERNET Y NUESTRO FANZINE ALG@RROBA, LA VERGÜENZA DE LA RED

BANCA ELECTRÓNICA
La última frontera de nuestro dinero

VOTO POR INTERNET
La urna dentro del ordenador

DOSSIER TARIFA PLANA
El documento de la Asociación de Internautas

CRACKING
Comienza nuestro curso de SoftIce

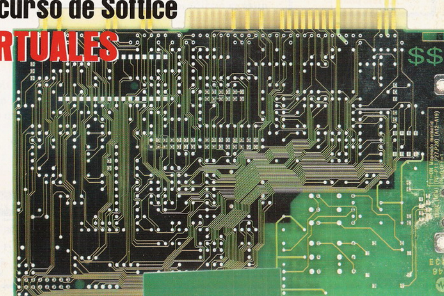
ALMACENES VIRTUALES
El disco duro infinito

VIRUS DEL MES:
I-WORM. HAIKU

INTERNET ROSA
Viaje con nosotros



LINUX:
¡Sigue nuestro curso!



Probablemente los mejores webs

Portalitis.com

SÍ! LO HE LEIDO EN PORTALITIS

Portalitis es:








TODA LA INFORMACION AL MOMENTO!

EXTRA

Consigue tu propio dominio para toda la vida completamente gratis y en 2 minutos con

tu rincon.com

http://www.turincon.com



El primer buscador de news en castellano

Desde que Gnews ha entrado en Internet, los grupos de noticias ya no son exclusivamente para algunos privilegiados cuyos proveedores les daban acceso a los newsgroups. Gnews permite ya el acceso a la lectura de más de 33.500 foros de discusión y si el usuario quiere participar de una manera más activa en alguno de estos foros sólo tendrá que rellenar un pequeño formulario que además le permitira conseguir completamente gratis un teléfono móvil. (http://gnews.com)



En Telele.com podrás consultar la programación de las principales cadenas de televisión españolas, además de tener enlaces a sus webs y acceso a las noticias relacionadas.
http://www.telele.com



www.metaindice.com

Metaindice.com te sirve para encontrar en más de 20 directorios y buscadores simultáneamente

¿Para qué conformarte con sólo uno?



www.titulares.com

Titulares.com, toda la información a tu alcance. Cada día más de 5000 noticias que puedes seleccionar, personalizar y recibir por correo electrónico. Te ofrecemos las noticias de última hora, las cotizaciones de bolsa, el tiempo, una selección de las noticias más importantes del 99 y por supuesto noticias de cualquier tema del que desees estar al día.

EL ÍNDICE

WWW.ELINDICE.COM

Según diversos estudios Elindice.com es como mínimo un 48% más completo que cualquiera del resto de directorios españoles. Déjate de portales y ves directo a lo bueno: Elindice.com, el directorio español más completo en cantidad y calidad. Te ofrecemos nuestra clasificación temática y descripciones de cada uno de los webs indexados.



TODO EL MUNDO DEL FÚTBOL EN INTERNET

SERVIFUTBOL.COM - El Fútbol en Internet.
Toda la información online sobre el fútbol español y mundial.
Resultados en directo de la Liga Española de Fútbol.

Y además el primer portal WAP en español

Todos nuestros nuestros servicios desde tu teléfono móvil

PORTALWAP

WWW.PORTALWAP.COM

Futbolwap

www.futbolwap.com

Diseñado por: ClassicWeb S.L. http://dominios.net

HACK: ENTRANDO EN LOS ARCHIVOS COMPARTIDOS DE WINDOWS

@RROBA 31

BANCA ELECTRÓNICA
La última frontera de nuestro dinero
VOTO POR INTERNET
La urna dentro del ordenador
DOSSIER TARIFA PLANA
El documento de la Asociación de Internautas
CRACKING
Comienza nuestro curso de Softice
ALMACENES VIRTUALES
El disco duro infinito
VIRUS DEL MES:
I-WORM. HAIKU
INTERNET ROSA
Viaje con nosotros
LINUX:
¡Sigue nuestro curso!

PRESIDENTE DEL CONSEJO EDITORIAL
MARICRUZ MONTOYA LINARES

COORDINADOR DE PRODUCCION
FRANCISCO PEDREGAL BUENO

DIRECTOR
ANDRÉS GÓMEZ MIRANDA

REDACTORES
FRANCISCO HERRERA
GABY LÓPEZ
THE WIZARD
SEYMOUR CRAYX
PAUL BROWN
CARLOS VERDIER
JOSE AGUILERA

PROGRAMACIÓN Y DISEÑO CD
FRANCIS BANDERA
CARLOS ORTEGA CASANOVA

DISEÑO GRÁFICO REVISTA
ENRIQUE MALIA

DISEÑO GRÁFICO CD
JOSE AGUILERA

@LGARROBA
DIRIGE: GABY LÓPEZ
DISEÑA: CINTIA DORIGO

COLABORADORES
MANUEL MONTOTO
MICAELA FERNÁNDEZ RASMUSSEN
CARLOS DÍAZ ROMERO
ROCÍO VILLEGAS BUENO
VIOLETA GONZÁLEZ-PALENCIA AGUADO

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
MIGUEL PEDREGAL BUENO
TF.: 95 221 53 86

DPTO. DE SUSCRIPCIONES
MYRIAM HERERO

FOTOMECÁNICA
Departamento propio

@RROBA
arroba@activanet.es
arroba1@activanet.es
C/Compañía nº30, 1º
29 008 Málaga

SEPTIEMBRE 2000

EDITORIAL

El CD de la revista @rroba contiene ficheros de virus y troyanos comprimidos en formato zip, por lo que resultan inofensivos a no ser que se descompriman intencionadamente y se ejecuten dichos ficheros. El lector no debe preocuparse si algún antivirus detecta un posible fichero infectado con un virus dentro de un fichero comprimido del CD.

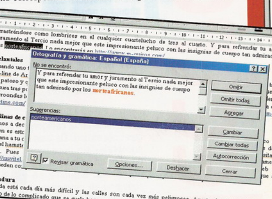
Tomorrow belongs to me

Seguramente todos recordaréis en la preciosa y aburrida película "Cabaret" cómo un jovenzuelo de las HitlerJugend entonaba una dulzona canción titulada "El mañana me pertenece" en un alarde de vanagloria y optimismo que, gracias a Dios, no duró los mil años que los dirigentes nazis suponían. Esa seguridad en el dominio del futuro parece inundar de nuevo el pensamiento de más de un avezado mercader que sabe que la hegemonía de un producto está íntimamente ligada a su inserción dentro de toda una compleja red de valores culturales.

Esta circunstancia de la comunión entre producto y cultura a veces no queda muy definida y, del mismo modo que se orquesta una campaña publicitaria para un detergente, se crea un nuevo punto de vista acerca de muchísimas actitudes, opiniones e incluso hechos pasados y presentes. De todos es sabido que la historia la escriben los vencedores pero las grandes corporaciones y el gran capital se han dado cuenta de que igual no hay que esperar a los acontecimientos y de que es posible sentar las bases de un nuevo pensamiento, homogéneo, centralizado y estandarizado sobre el que sus intereses de mercadotecnia se asienten sin el peligro de ninguna voz discordante que venga a turbar el hilo musical de ese gran centro comercial en que pretenden convertir el planeta.

Dentro de algunos años veremos como en nuestras escuelas habrán entrado los textos electrónicos de los vencedores, de estos nuevos nazis económicos, y que la nueva versión de lo que ha pasado y está pasando en el mundo ya no corresponderá directamente al gobierno de turno, como ha ocurrido hasta ahora, sino que serán las empresas que hacen, por ejemplo, enciclopedias electrónicas -esa en la que estás pensando, sin ir más lejos- las que explicarán la historia y darán las herramientas de análisis necesarias para destripar la realidad que nos circunda. Un futuro muy triste si permitimos que estas hordas nos amenacen e impongan su visión del mundo.

Y ahora, sin que tenga que ver nada con lo anterior y como puro chascarrillo sin importancia, ya se sabe, los andaluces siempre tan graciosos, os dejo con la simpática captura en que el corrector ortográfico del word (palabra que, por cierto, este mismo corrector indica que debe ir en mayúscula) nos dice que el vocablo "norteafricanos" está mal y que su más adecuado y único sustituto sería "norteamericanos". Como se dice técnicamente en mi barrio, para cagarse y no tener con quÉ limpiarse.



Sumario número 31

[Banca electrónica]

La cumbre de Davos -cita anual de las grandes empresas del mundo- celebrada en febrero del presente año, ha demostrado hasta qué punto Internet se encuentra latente en la meca de los negocios. Entre las conclusiones que se extraieron, destacó la sensación de que la Red constituye una revolución ineludible y se hace cada vez más necesaria la participación en ella. Efectivamente, el negocio virtual emerge a una velocidad de vértigo, y los tradicionales cánones empresariales sufren la amenaza de la obsolescencia sin una reacción a tiempo.

La gran carrera por el dominio de la Red

Negocio novedoso

Los banqueros captaron enseguida el vendaval tecnológico y se apresuraron a colonizar Internet. En un principio la intención se traducía en una mera cuestión de imagen. La Red representaba el futuro, y las entidades bancarias necesitaban proyectar esa sensación de vanguardia. Hoy día, se afronta el reto de ofrecer un servicio eficaz que suponga un beneficio para el cliente y, al tiempo, reducir costes. La filosofía consiste en implantar una red de servicios virtuales

HOY DÍA, SE AFRONTA EL RETO DE OFRECER UN SERVICIO EFICAZ QUE SUPONGA UN BENEFICIO PARA EL CLIENTE Y, AL TIEMPO, REDUCIR COSTES.

que adquieran la categoría suficiente para satisfacer cualquier necesidad. De este modo, se implantan millones de sucursales sin necesidad de abrir un solo local. La presencia, además, se convierte en permanente y ubicua: el banco se aso-ma a cada una de las casas las veinticuatro horas del día.

Constatamos, en efecto, que los grandes emporios bancarios, y los no tan grandes, ya han tomado las mejores posiciones en la parrilla de salida. La incógnita surge de la disposición de los consumidores a afrontar los servicios que se les proponen. ¿Están realmente preparados para la era digital? Diversos estudios sociológicos revelan que existe una nueva generación de consumidores, que cuentan entre 16 y 22 años, educados bajo una cultura digital. Se trata de jóvenes que han crecido rodeados de información electrónica y acostumbran a interactuar con ella. Éste es el caldo de cultivo para una nueva forma de hacer negocios y, evidentemente, hacia ellos apuntan sus dardos las principales gestoras.

Por el momento, el desarrollo es lento debido a ciertas reticencias que aún planean en la mente de los consumidores. La seguridad y la confidencialidad forman un tándem de recelo que pocos se atreven a superar. No deja de ser verdad que la transmisión de ciertos datos, como el número de tarjeta de crédito, a través de una red pública, supone un riesgo real. Sin embargo, este peligro no es mayor que el que se corre al operar en un cajero automático, gestión que provocaba no pocos temores en los

Bankinter en la red

Francisco Castells: "No hay concentración de poder"

Hablamos con Francisco Castells, director de Servicios Financieros Virtuales del BBV, quien nos desvela ciertas claves del proyecto BBV online.

¿La incursión de BBV en Internet se debió más a una cuestión de imagen o a una necesidad real por adaptarse a nuevos mercados?

El proyecto de BBV en Internet responde a un planteamiento estratégico:

a) Migración de transacciones: facilitando a los clientes realizar transacciones comunes en canales más convenientes, liberando tiempo de oficinas para dedicarse a servicios de mayor valor añadido.

b) Fidelización y captación: dirigiéndonos al colectivo internauta que crece a gran velocidad y es de gran potencial.

¿Llegará el día en que la banca virtual pueda canalizarse íntegramente a través de la Red?

Creemos en que se utilizarán distintos canales. El cliente es multicanal y hay que darle servicio por todos los medios: oficinas, teléfono, Internet, TV, móvil, etc.

El aspecto de la seguridad preocupa a muchos usuarios. ¿Cree que las operaciones son razonablemente seguras?

Sí, el nivel de seguridad es adecuado, siempre intentamos añadir más seguridad en un balance entre seguridad y facilidad de uso.

Hay quien opina que la única forma de garantizar la seguridad pasa por crear intranets con acceso restringido sólo a clientes. ¿Está de acuerdo con esta afirmación?

De hecho, al restringir el acceso a través de un juego de claves (como hacemos en BBVnet) lo que se crea es una red privada dentro de una abierta.

¿Cree que la banca electrónica perjudicará el trato personalizado con los clientes?

No, el cliente canalizará las transacciones más comunes sin valor añadido por los canales tecnológicos y el empleado tendrá mas tiempo para labores de valor añadido a los clientes.

Algunos analistas temen que la aparición de la banca en Internet abunde en la globalización y, por tanto, en la concentración de poder, con los perjuicios que esto puede acarrear. ¿Qué tiene que decir acerca de este punto de vista?

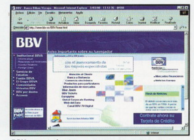
No, creemos que al hacer banca por Internet nos dirigimos a todas las posibles personas que a través de Internet en cualquier lugar pueden contactar con el Banco, pero esto no quiere decir concentración de poder.

comienzos. Los banqueros se muestran convencidos de que estos miedos acabarán superados y, cuando esto suceda, los clientes entrarán en el reino de la ciberbanca.

Ante todo, comodidad

Por el momento, los grandes empresarios de la banca desenvainan sus mejores armas para asegurar las mejores posiciones en la Red. Sólo los más avispados lograrán hacerse con el control. En la actualidad, el éxito se alcanza actuando con la celeridad de un galgo, más incluso que ostentando poder (véase la fusión AOL-Time Warner). Internet no perdona un segundo de indecisión y quien no se mueva, sencillamente perderá. Algunos, como Citibank, esperan agazapados las evoluciones del enemigo. "Esperamos a que los bancos de la competencia saquen de la manga sus sistemas. Sólo entonces vamos a lanzar el nuestro", reconocen sus directivos. Se trata de estrategias cuasi castrenses con el objetivo de tomar un terreno aún yermo. No en vano, los bancos invirtieron 363 millones de dólares en 1999 para constituirse en entidades online, según un estudio de la consultora británica Dataminor. Esta cifra supone un gasto de casi un millón de dólares al día. En el año 2004, el gasto anual en el desarrollo de servicios online se elevará hasta los 1.400 millones de dólares, según el estudio "El futuro del e-banking en Europa".
¿Qué beneficios aportará al usuario este maremágnum de inversiones? La clave reside en la comodidad. Ésta es la baza principal que esgrimen las entidades para ofrecer un reclamo atractivo. "Con Home banking, acercarse a la sucursal será cada vez más infrecuente", aseguran los expertos. Además, se comprometen a no cobrar el servicio. Se trata de una nueva vía de acceso para el cliente, como el teléfono o la sucursal. De esta forma se ahorra un tiempo precioso en gestiones que normalmente ocupan toda una mañana. Desde casa, se podrá adquirir un coche, comprar una casa nueva, conseguir un seguro... Todo excepto recibir dinero en efectivo. Por supuesto, los banqueros no sufren perjuicio alguno con todas estas transformaciones. Bien al contrario, una operación realizada por medios virtuales le cuesta al banco 50 veces menos que si tuviera que atender al cliente en una sucursal. De modo que las gestiones bancarias se convertirán en una especie de self service, al estilo de las gasolineras con autoservicio, donde el usuario asumirá las funciones de los antiguos empleados. En España, podemos contemplar cómo las principales entidades ofrecen distintas posibilidades para evitar engorrosos trámites a sus clientes.

LOS BANCOS INVIRTIERON 363 MILLONES DE DÓLARES EN 1999 PARA CONSTITUIRSE EN ENTIDADES ONLINE.



BBV apuesta fuerte

BBV

Consolidado como uno de los grandes, el Banco Bilbao Vizcaya (recientemente fusionado con Argentaria) se aúpa al tren de la tecnología con una web poco vistosa, aunque bien estructurada. Dominada por tono azules, las páginas de BBVNet (http://www.bbv.es/BBV/bbvnet/) ofrecen un amplio menú de servicios que se dividen en tres bloques principales: operaciones, consultas de cuentas (situación actual, movimientos y saldos) e información.



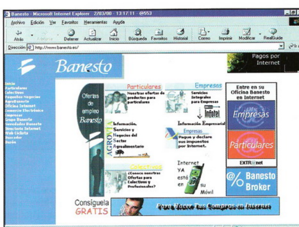
El BSCH aspira a liberar la banca on-line

En el primer bloque se incluyen todas aquellas gestiones que algún tipo de movimiento. Podemos, por tanto, realizar traspasos y transferencias, pagar el IRPF, suscribir un fondo de pensiones, realizar aportaciones al plan de pensiones e, incluso, comprar o vender acciones. En cuanto al apartado "consultas de cuentas", su utilidad estriba en el mero cotejo de datos. Accederemos, por tanto, al estado de cuentas y libretas, carteras de valores, fondos de inversión, planes de pensiones, préstamos y pagarés. También es posible operar con la tarjeta de crédito, con lo que podremos cambiar la modalidad de pago, la domiciliación o cambiar el domicilio de correspondencia. Asimismo se nos ofrece la posibilidad de efectuar peticiones de talonarios. Un último capítulo, el de información, resulta especialmente útil para aquellos que se interesen especialmente en las finanzas. A través de él se accede a contenidos tan candentes como el pulso del mercado, mercado continuo, fondos de inversión, billetes, divisas y tipos de interés.
El aspecto de la seguridad está, según los responsables de la web, totalmente controlado, debido a que la conexión se realiza a través de un servidor seguro, de manera que los datos de las cuentas y operaciones se transmiten de forma encriptada. La realidad nos indica que, muy a pesar nuestro, estos datos pueden acabar interceptados, pero se trata de una posibilidad ciertamente remota.
Los jóvenes se han convertido en un objetivo primordial para las entidades bancarias, en este caso para el BBV. Se trata de clientes potenciales y no está de más captarlos a estas edades, con el fin de lograr una fidelidad en el futuro. Blue Joven (http://bluejoven.bbv.es), así se denomina este espacio, consiste en un compendio de servicios enmarcados en un diseño atrevido. Informaciones sobre becas, formación y concursos pretenden acaparar la atención de cuantos se adentran en la web. Asimismo, se facilita material de interés para aquellos que piensen en independizarse, como acceso a la primera vivienda, trabajo, vehículo o instrucciones para constituir una empresa. Lógicamente, el ocio ocupa un lugar de privilegio en Blue Joven. El virtual Shopping es, sin duda, la apuesta más llamativa, también la más lucrativa, de todas. Ante un pastel tan jugoso como el comercio virtual, los grandes bancos no podían permanecer impasibles. No hay más que asomarse a la sección De Compras BBV (http://merchant.bbv.es/), al margen de la sección joven, para comprobar la atención que se le dedica al negocio.

BSCH

Producto de la fusión de dos grandes -Banco Central Hispano y Banco de Santander-, el BSCH (http://www.bsch.es/) despliega una web común que en realidad consiste en una unión de los servicios que an-

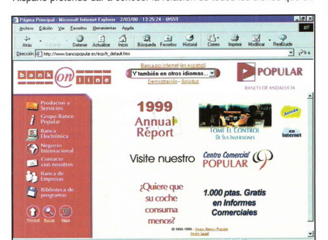
teriormente ofrecía cada uno de los bancos. La filosofía de Banca Supernet, su versión electrónica, redunda en lo ya comentado. Se trata de canalizar todos los servicios sin valor añadido, es decir, las gestiones rutinarias, a través de la Red. Entre las prestaciones más interesantes que incorpora, cabe destacar la posibilidad de actuar sobre los planes de pensiones (recordemos que en el caso del BBV sólo se



Banesto, pionero en la red

podía acceder para consulta). Así, será posible modificar la cuota o realizar aportaciones extraordinarias sin la necesidad de asomarse por la sucursal. Asimismo, se pueden realizar peticiones de moneda extranjera o domiciliar la nómina.

Pero el BSCH no se estanca en una simple relación de servicios en línea. Su oferta alcanza incluso a los asiduos de las subastas judiciales. En ellas se pueden encontrar situaciones ventajosas de mercado, debido a bienes que han sido embargados a personas que no han cumplido con sus operaciones de crédito. "El Banco Santander Central Hispano pretende dar a conocer la relación de todos los bienes que en



Las ofertas se suceden en internet

los procedimientos judiciales seguidos a su instancia van a ser objeto de subasta judicial, informando del precio por el que, en caso de que se los adjudique, está dispuesto a ceder sus derechos sobre dichos bienes", reza una información en la web de subastas. De esta forma, encontramos una oportunidad para conocer productos a precios asequibles.

Por supuesto, también hacen acto de presencia las tiendas virtuales, paladín del negocio en Internet y, por consiguiente, una fuente de ingresos irrenunciable. En su afán por integrar sectores de la sociedad, el BSCH (como cualquier entidad) abre las puertas de dos focos de gran atención para quienes, en principio, permanecen alejados del mundo de la banca. Hallamos, por un lado, una web joven que pretende acaparar la atención con un contenido alejado de la sobriedad que caracteriza a la banca. Por otro, encontramos un rincón para las ONG, quienes, por principio, no desean entablar relaciones con organismo cuyo objetivo principal consiste en acumular dividendos. El objetivo, ante esta tesitura, pasa por derribar estas barreras e incorporar al sistema a todo aquel que se ubique en sus márgenes.

Banesto

El banco que en otros tiempos navegara gracias al timón de Mario Conde, no es precisamente un advenedizo en estas lides cibernautas. En realidad fueron los primeros en ofrecer servicios de banca a través de Internet en España. Bajo la denominación de Extranet, Banesto (http://www.banesto.es/) defiende su posición en la telaraña virtual, blandiendo lemas tan explícitos como el que encabeza su web principal: "¿Quiere tener la oficina de Banesto en su ordenador?"

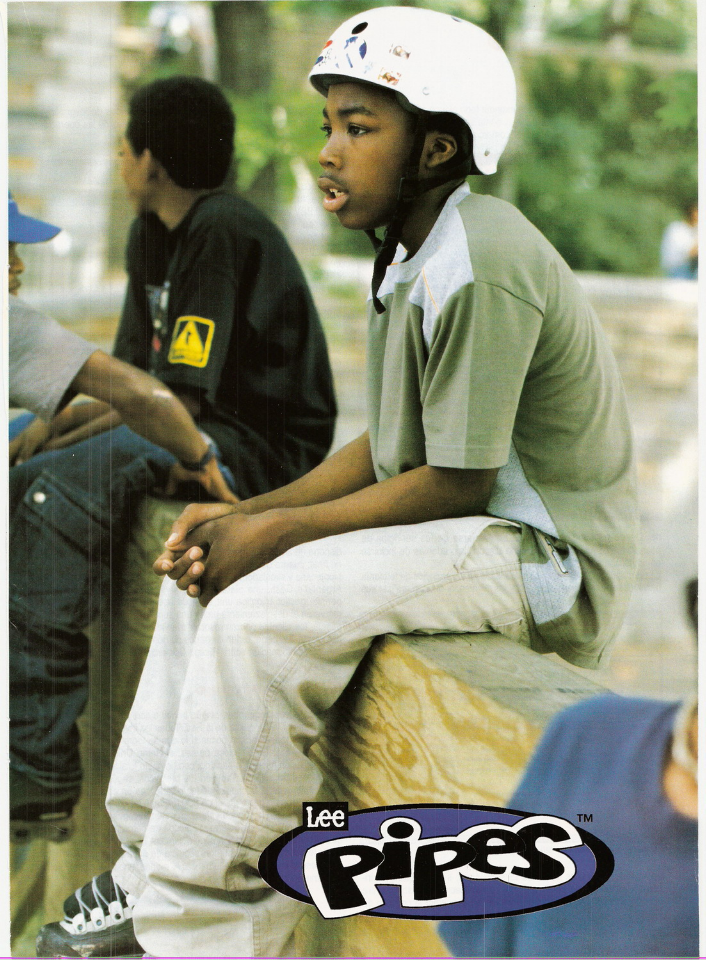
A pesar de su condición de pionero, Extranet no destaca, precisamente, por ofrecer los servicios más completos. Las gestiones sobre hipotecas, créditos al consumo y planes de pensiones aún se encuentran en desarrollo, cuando otras entidades disponen de esa facilidad desde hace tiempo. Sin embargo, los usuarios pueden disfrutar de otras ventajas más que apreciables. La tarjeta Virtual Cash resulta un claro ejemplo de eficacia. Su uso está pensado exclusivamente par Internet, y a través de ella se pueden obtener condiciones muy jugosas en aquellas tiendas que dispongan del TPV Internet de Banesto. La mejor forma de conocer su funcionamiento es acceder al portal de Banesto, Escaparate.com (http://www.escaparate.com/). Se trata de un gran

BBVA y Telefónica se tiran los tejos

El pasado 11 de febrero el grupo BBVA y Telefónica protagonizaban una noticia que haría tambalearse los cimiento de la Red. Ambos gigantes decidían unir sus fuerzas con el propósito de ampliar mercados y no quedar a la deriva en el temporal que se ha convertido Internet. El propio ministro de Economía, Rodrigo Rato, no tardó en pronunciarse sobre la operación: "Tiene sentido [la alianza] para el BBVA, desde su punto de vista, porque el banco ya estaba en Telefónica, y en un momento de explosión tecnológica. Si ya estaba en la empresa, ¿por qué no estrechar lazos con ella? (...) La entrada de los bancos en el mundo de Internet resulta inevitable. Otra cosa es que ahora les obliguemos a enajenar determinados activos si se revela necesario para garantizar la competencia."

Lo cierto es que el BBVA ha resultado el gran beneficiado de la operación. Tengamos en cuenta que el banco, además de su fortalecida condición de online, pasa a obtener el beneplácito de quien detenta una posición más que ventajosa en Internet. Esto no significa que el BBVA vaya a lograr nuevos clientes, puesto que su función se limitará a mejorar el servicio de los que ya posee. En cuanto a Telefónica, pocos analistas ven más beneficios que el político en esta alianza. Villalonga, según algunos expertos, puede estar interesado de alejarse del control gubernamental a que le somete el ejecutivo de Aznar.

Además de las razones aportadas, se vislumbran otras que el BBVA ha podido barajar antes de culminar la alianza. En efecto, el banco se ha convertido en un escudo frente a la amenaza de una oferta hostil de compra que pudiera asomar desde fuera, además de la posibilidad de financiar los proyectos en desarrollo. Como colofón, se añade la satisfacción de un alza del 13% de su cotización en Nueva York, amén de haberle bajado los humos al BSCH, cuya arrogancia tras su operación de fusión había calentado los ánimos en el mercado.


Lee
Pipes
TM

centro del comercio que pretende exprimir todo el jugo al negocio en la Red. Sus servicios, además de la evidente sección de compras, incorporan espacios para que cualquier comerciante inscriba su tienda online. Desde este momento, podrá beneficiarse de los servicios de asesoramiento jurídico y mensajería disponibles, además de incluirse en un escaparate de gran proyección.

La gran apuesta de Banesto se materializa en los servicios de telefonía móvil. Gracias a la tecnología GSM, los clientes ya pueden realizar sus operaciones bancarias desde su teléfono móvil, siempre que éste incorpore la tecnología WAP (protocolo de aplicación sin cable). Entre las operaciones que ya están disponibles, se encuentra la consulta de saldos de cuentas corrientes, ahorro, tarjetas, fondos de inversión y planes de pensiones. También es posible ver detalles de las operaciones realizadas, así como comprar y vender valores.

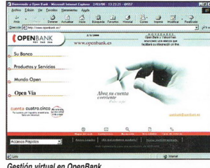
Seguridad

Sin lugar a dudas, uno de los mayores temores que frenan a los usuarios a la hora de operar a través de la Red, consiste en la posibilidad de sufrir una intervención de sus datos por personas no autorizadas. Esto podría acarrear consecuencias tan graves como el expolio de una cuenta. Para evitar el desastre, los bancos pone a disposición del cliente las medidas de seguridad más avanzadas del momento. La más habitual consiste en la implantación de un servidor seguro, que actúa a través del protocolo Secure Socket Layer (SSL), mecanismo que se activa siempre en el momento de entrar al servicio a través de la línea telefónica. El servidor seguro establece entonces una conexión especial, de modo que los datos se transmiten cifrados mediante algoritmos de 128 bits. Este método asegura que la información sólo pueda ser interpretada por el banco y el cliente. Éste puede tener la seguridad de que realmente está comunicando con el banco y no con un tercero que pretendiera hacerse pasar por la entidad. En el proceso, además, se puede tener la seguridad de que la información se encuentra encriptada, lo que complica en exceso su lectura o manipulación no deseada. Existen dos formas de comprobar que se está operando a través de un servidor seguro. La primera consiste en verificar la dirección (URL) del servidor. Ésta debe empezar por https, y no http, como ocurre normalmente. Otro indicador fiable se registra en un icono en forma de candado que aparece en una de las esquinas inferiores del navegador. Para que estas medidas resulten efectivas, se hace necesario el uso de versiones actualizadas (3.0 ó superior) de Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.



Argentaria, recien fusionado con BBV

Argentaria



Gestión virtual en OpenBank

El banco recientemente fusionado con el BBV despliega su oferta electrónica a través de Argenvía, que en la actualidad se encuentra en la versión 2.0. Esta actualización promete agilizar los trámites, además de prestar algunos servicios añadidos. Por supuesto, se pone a disposición del cliente todas las operaciones comunes en la banca online: Consultas de saldos, movimientos, transferencias, solicitud de tarjeta de crédito, compra y venta de valores, consulta de cartera de valores...

Existen, no obstante, otros servicios que distinguen a esta entidad. Argentaria Domus, una de los principales, consiste en una aplicación informática dirigida a los intermediarios inmobiliarios. Gracias a ella, se agiliza en gran medida los trámites del préstamo hipotecario. La solicitud se puede realizar online, será cursada a través de Internet y, posteriormente, se integra en el sistema informático del banco. El programa dispone de 3 simuladores para ofrecer una mayor información al usuario final: cuadro de amortización del préstamo, gastos de la operación hipotecaria y simulador fiscal.

EL REINO UNIDO HA LIDERADO LA TRANSFORMACIÓN HACIA EL E-BANKING, CON UN GASTO TOTAL, DURANTE 1999, DE 99 MILLONES DE DÓLARES.

Argentaria Cash, una plataforma de servicios de banca electrónica, permite gestionar online una serie de operaciones que normalmente requieren el desplazamiento hasta una sucursal. Gracias a esta herramienta, los clientes podrán resolver trámites financieros, como gestiones con la Tesorería, orden de pagos de nóminas, pagos de impuestos estatales, información sobre Riesgo Comercial y muchas otras prestaciones.

Inversiones de vértigo

Como se puede comprobar, ningún banco quiere quedar a la zaga en esta lucha por la conquista de la Red. Todas las inversiones que se dediquen a tal menester son pocas si lo que se logra es sobrevivir en la era informática. En cuanto a países, el Reino Unido ha liderado la transformación hacia el e-banking, con un gasto total, durante 1999, de 99 millones de dólares. También los británicos, según diversos estudios, continuarán a la cabeza de las inversiones en este terreno en el año 2004, con un gasto anual de 395 millones de dólares. Los bancos alemanes ocupan la segunda plaza en este ranking, con una inversión total de 88 millones de dólares, seguidos de cerca por los franceses, que desembolsaron 69 millones de dólares. A la vista de estas cifras, a nadie le puede quedar el menor resquicio de duda acerca de por dónde se encamina el futuro de la banca. Al menos, uno de los caminos; y no el menos oneroso, por cierto.

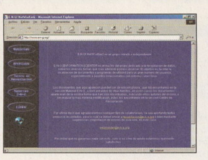
Carlos Verdier

[Nuestras Webs favoritas del mes]

Web del mes: Noticias del Espacio: un "mundo desconocido"



¿Sabes lo que ocurre "ahí arriba" en ese lugar misterioso que todos saben de su existencia y que pocos conocen? Es el Espacio, el otro mundo para nosotros los terrestres. Noticias del Espacio pone a tu disposición las respuestas a tus inquietudes. Se trata de una web interesante que te ofrece un servicio gratuito abierto a todo el mundo, dedicado a la distribución automática y periódica de noticias sobre la actualidad Astronáutica. Los contenidos de este boletín no aparecen on-line pero adquirirlos es una tarea fácil: sólo tienes que suscribirte enviando un e-mail a notesp-subscribe@onelist.com y bajarte de la Red la información deseada: números ordenados por semanas, en formato texto y comprimidos en Zip. Allí encontrarás todo lo "extraño" del Espacio que haya supuesto un acontecimiento especial: noticias actuales, lanzamientos, historias astronáuticas, enlaces a otras web, futuros vuelos... Todo lo que no sabías de nuestros vecinos los "especiales", o espaciales según se mire.
http://www.amazings.com/notesp/



Aprende hacking con E-N-G
http://www.e-n-g.org

E-N-G NetWorKinG es un "grupo cerrado e independiente" dedicado a recopilar datos y programas relacionados con el hacking. A través de esta página, E-N-G quiere facilitar la localización de documentos y programas útiles a todos los usuarios, y en especial a los que trabajan en entornos unix/linux. Los documentos que puedes encontrar son tanto de edición propia como extraídos de otras fuentes. Aparte de la documentación textual puedes bajar multitud de utilidades. Con ellas podrás aprender desde una manera fácil de borrar tus huellas hasta conocer más los protocolos de transporte de datos en Internet. En esta página de un diseño muy cuidado también encontrarás las noticias de actualidad underground más interesantes, pero lo mejor de todo es que aquí puedes conseguir todos los programas que andabas buscando: criptografía, scanners, spoof, xploits, sniffers, redes...

Los hackers ya tienen escuela
www4.50megs.com/xhackz

Este site, creado por un grupo de hackers y crackers mejicanos, te ofrece la oportunidad de convertirte en uno de ellos para defender causas como la gratuidad de Internet o el desarrollo de pequeñas compañías y nuevas tecnologías en detrimento de las grandes corporaciones como Microsoft. Para ello, en su web puedes conseguir todo tipo de bromas, virus, mail-bombing... para dar por saco todo lo que te apetezca y más. Además, y para más facilidades, te muestran algunas guías de hacking y manuales para novatos.

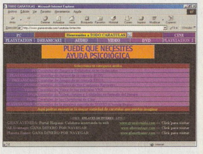


Así que si tu mayor deseo es convertirte en hacker o en craker, este grupo mejicano pone a tu alcance todas las herramientas necesarias con un entorno amigable que proporciona muchas facilidades al usuario.

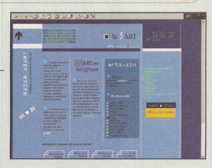
se mueve]

Todas las carátulas del mundo
www.granavenida.com/caratulas

Bienvenido a Todocarátulas, la mayor y única (al menos que se sepa) tienda de carátulas a través de Internet. Sí, has oído bien, esta web puedes encontrar todas las carátulas que desees o puedas imaginar tanto



en castellano como en otros idiomas: juegos para PC, Playstation, Dreamcast, audio, DVD, vídeo, cine... ¿Curioso, eh? Pues todo eso se presenta en páginas sencillas creadas a partir de cuadros fáciles de manejar. Pero, todo hay que decirlo, la facilidad de uso y el atractivo de este site se ven empañados por el protagonismo que en él ocupa la publicidad, aunque de algo hay que vivir ¿no?
El único inconveniente que presenta esta web es que es necesaria una pequeña dosis de paciencia para poder ver las carátulas completas debido al tiempo que tardan en descargarse las imágenes.



El arte contemporáneo al alcance de tu mano
http://w3art.es

W3art te ofrece la posibilidad de acercarte a las webs más representativas de la escena artística española, así como a las de las mejores revistas, museos y galerías de arte más interesantes. Además, si eres artista o dedicas tu tiempo a alguna organización dedicada al arte contemporáneo y quieres darte a conocer, w3art te da la oportunidad de hacerlo: cuenta con el primer directorio electrónico en España de profesionales del arte contemporáneo y puedes figurar en él gratuitamente. Por si esto fuera poco, además puedes establecer links entre tu site dedicado al arte y w3art.
Pero esto no es todo. W3art cuenta con una revista mensual on-line llamada art.zine con la que podrás acercarte a todos los eventos relacionados con el mundo del arte contemporáneo que se celebran en España. ¿A qué esperas?



La lucha por la especia

Bueno, los que esperen encontrar en esta web toda una nueva entrega de Dune, ya pueden ir saltando a otro link. De lo que en esta web se habla es de especias en el sentido menos freakie de la palabra. Las especias son la diferencia en muchos casos entre una aburrida comida o un banquete. Date un paseo por este site y aprenderás, por ejemplo, que esas cosas que suelen tener las pizzas por lo alto no es moho sino orégano. Os dejamos con todo un clásico de nuestras cocinas: especias El Avión. **http://www.nova.es/avion/index.html**







A mí la Legión

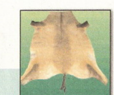
Llegó la hora de que se acabe esa historia de que te miren por encima del hombro por no haber hecho el servicio militar por culpa de los pies planos o las gafas del tamaño del culo de un sifón. Si hay algo que infunda respeto en este sentido es contestar siempre que hiciste la mili en la Legión. Verás como la mirada de desprecio se torna en admiración y un cierto temor por parte de los pobrecitos que se tiraron un año arrastrándose como lombrices en el cualquier cuartelucho de tres al cuarto. Y para refrendar tu amor y juramento al Tercio nada mejor que este impresionante peluco con las insignias de cuerpo tan admirado por los norteafricanos. Lo encontrarás en **http://www.m-quiros.com/**



Delantales

Cuando uno tiene determinadas convicciones, como por ejemplo que antes pedir un sacacorchos a una tienda on-line de Arkansas que bajar a la ferretería de la esquina, se debe obrar en consecuencia. Sabemos que eres un patoso y que puedes convertir una cocina limpia en algo parecido al paisaje que queda en un vertedero de basura tras poner una bomba. Para que no te manches los pantaloncitos mientras que te hace la comida el microondas lo mejor es que te pidas este exquisito delantal francés. Horroroso. La web es **http://www.marie-martine.com/**





Pieles

Nosotros también estamos cansados de tanto amigo ecologista que llega a amargarte el día con la desaparición de cualquier bicho del que no habíamos oído hablar en nuestra vida. Y desde luego lo peor es cuando se te meten en la casa tratando de convencerte para que colabores en alguna campaña de esas que ellos organizan. De que te pillen por la calle no podemos librarte pero para la casa sí que tenemos una solución. A los amigos ecologistas se le quitarán las ganas de que salvemos el planeta en cuanto vean estas estupendas pieles como alfombra o funda del tresillo. Las pieles están en **http://www.authenticafrica.com/**

área de compra



Gallinas de compañía

Vamos a decir la verdad. Lo de los animalitos de compañía está muy gracioso pero a la larga lo único que hacen es estorbar. Nada más desesperante que llegar en un estadio alterado de conciencia a las seis de la mañana a tu casa y descubrir que el perro se ha vengado de que no lo sacaras a hacer sus malolientes cositas o que el hamster ya habla para suplicar comida, ¿y qué recibe uno de estos idolatrados seres?... absolutamente nada. Pues ya se acabó de aguantar mascotas inútiles. Te proponemos que visites la web de **http://nuvitel.com/huertocorral/huerto_y_corral_.htm** y te decidas por una de las magníficas gallinas que allí se pueden comprar. Son iguales de sucias y molestas que un perro pero al menos ponen huevos.



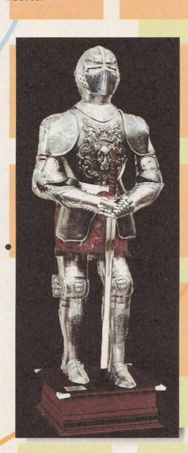
Embutidos

El tiempo se acerca. Cada verano una legión de indeseables, familiares, amigos, novias, etc. se empeñan en llevarte a la playa y alejarte de las tranquilas tardes del estío pegado al ordenador. Se impone una táctica para evitar esta onerosa situación. Veamos, nadie te querrá llevar a la playa si estás como una vaca de gordo y argumentas que no hay bañadores de tu talla. Una buena manera de conseguir esto es una equilibrada dieta a base de chorizo, salchichón y lomo. Empieza hoy mismo en **http://www.retel.es/calamontse/**



Gárgolas

Levanta la cabeza y mira a tu alrededor; en tu cuarto hay de todo lo que la imaginería freakie exige. Póster de Jeena Jameson, una foto de Mr. Spock, figuritas de South Park, ordenadores del pasado, un ejemplar del "Guardián entre el centeno"... pero a todo esto le falta esa guinda que lo convierta en el cuarto que un sociólogo necesita para que le cuadren sus ridículas especulaciones. ¿Y qué objeto es ése? Pues una gárgola. Puede que a ti te la traiga fresca Lovecraft, los monstruos mitológicos y esas gaitas pero piensa en los pobres sociólogos: ayúdales a caaaminaaar... Total, que las gárgolas están en **http://gargoylestatuary.com/**



Armadura

La vida está cada día más difícil y las calles son cada vez más peligrosas. Aparte de esto está el enojoso asunto de lo complicado que se suele hacer conseguir una copa en los bares de noche. Empujones, codazos, peleas... todo eso pasará al baúl de los recuerdos con esta soberana armadura. Pensadlo bien: nadie se atreve a iniciar una discusión con un tipo revestido de acero y que porta un mandoble toledano de metro y medio. Advertimos que no sirve para la playa. Puedes mirar si hay de tu talla en **http://www.armasdondiego.com/**

Tarifa Plana

Sobre el dossier tarifa plana

Los que visitéis la web de la Asociación de Internautas (http://www.internautas.org/) o miréis en nuestro cd, encontraréis un soberbio documento destinado a zanjar muchas de las dudas que los navegantes españoles tienen respecto a la tarifa plana. En Arroba lo leímos con bastante expectación y quedamos tan satisfechos que quisimos conocer de inmediato al equipo que estaba tras la confección del dossier. Montse Doval Avendaño ha sido su coordinadora y se ha prestado muy amablemente a contestarnos algunas preguntas. Ahí van sus respuestas.

¿Cómo surgió la idea de confeccionar este informe?

En cuanto te metes un poco en el acceso que hay a Internet te das cuenta de que hay muchas soluciones técnicas, todos los días surgen nuevas opciones que a veces contribuyen a que haya un despiste fenomenal: acceso por cable, por satélite, por ADSL, por RDSI, por LMDS, UMTS... A eso añade que las empresas proveedoras se presentan como la solución que va a traer la tarifa plana. Incluso tenemos en España algún ministro que parece un comercial del ADSL. Lo cierto es que si no estás metido en esto no hay forma de aclararse. Soy periodista y cuando veo un tema que está embrollado me encanta ponerlo en castellano liso y llano: al leer debates en Internet sobre la tarifa plana, me di cuenta de que la mayoría de la gente, aun estando a favor de la tarifa plana, no sabía a qué carta quedarse, qué pensar y a quién hacer caso. Es más, los argumentos reales para exigir la tarifa plana se quedaban un poco oscurecidos por las disputas políticas y empresariales, parecía que estábamos intentando morderle un ojo a Telefónica porque nos cae mal y, la verdad, aunque a la mayoría de los internautas les cae mal, ésa no es la razón por la que exigimos tarifa plana: la tarifa plana es algo de justicia.

¿Cómo se organizó el equipo?

Internet es un magnífico medio de organización: ¡no conozco personalmente a ninguno de los miembros del equipo! Ésa es la primera lección de este dossier: podríamos trabajar en red con todo el planeta si tuviéramos tarifa plana. En la Asociación de Internautas funciona una lista de distribución en la que participamos los socios, intercambiamos puntos de vista, ofrecemos ideas, colaboraciones, en fin: opinamos del día a día de la Asociación, porque la AI es una asociación muy abierta. Así que allí mismo propuse el encargarme de un dossier sobre la tarifa plana y pedí la ayuda de todos. Empezó a llegarme la información técnica, accesos a diferentes informaciones y comencé a poner orden a todo aquello. Según iba escribiendo, enviaba a Antonio Montorio y Pilar Gías lo que tenía, me daban ideas y aportaban material y puntos de vista. Llegó un momento en que, debido a que no tengo ninguna formación en temas técnicos, envié a Pilar una serie de preguntas para que las personas de la Asociación que tienen más formación en esos temas las contestaran: ahí intervinieron Alfons, Luca y Pilar. Ignacio García, como abogado, aportó su visión legal del tema del ADSL. Ahora, Julián de Villanos.net, ha aportado unas magníficas ilustraciones para echarle un poco de humor al tema.



Ni el cable ni el ADSL serán nunca universales

> *...en los informativos de televisión y radio (menos en la prensa escrita) hay una profunda ignorancia sobre qué es Internet, sus costes, los sitios útiles, la vida en la red. Sólo se destacan los grandes acontecimientos, los pelotazos tipo Terra.*

¿Qué motivación tuvisteis a la hora de realizar el dossier?

Cuando hablamos de tarifa plana, cuando hablamos de telecomunicaciones, hablamos de algunas de las compañías más poderosas del planeta. En el mundo occidental se mueven miles de millones de euros/dólares en campañas publicitarias. Enciendes la tele y más de la mitad de los anuncios son de empresas de telecomunicaciones que dicen que te van a hacer libre, que te van a unir con tus hermanos hispanos, que te van a escuchar, que darán la vida por ti. Paralelamente, en los informativos de televisión y radio (menos en la prensa escrita) hay una profunda ignorancia sobre qué es Internet, sus costes, los sitios útiles, la vida en la red. Sólo se destacan los grandes acontecimientos, los pelotazos tipo Terra. Todo ello, publicidad y mala información, contribuye a que los españoles de a pie tengan la imagen de que España está en la punta de lanza de la modernidad, que lo estamos haciendo muy bien en Internet, en la liberalización de las telecomunicaciones. Parece que por fin hemos cogido un tren a tiempo. Desgraciadamente, esto no es más que un espejismo. Me dedico al asesoramiento empresarial en Internet y lo palpo todos los días: los costes de acceso a Internet siguen haciendo nada rentable invertir en crear sitios de comercio electrónico, los bancos no apuestan por la red, aparte de la especulación en bolsa, los empresarios no saben que podrían trabajar en Internet con sus empleados y, si lo saben, no pueden asumir los costes. Las familias no quieren poner Internet en casa porque tienen miedo a la factura, etc, etc, etc. Internet sigue siendo un artículo de lujo y la culpa es que no existe una tarifa plana. No pienso tanto en los internautas que utilizan la red, como en los millones de personas que se están quedando al margen porque no pueden ni plantearse pagar facturas mensuales telefónicas de muchos miles de pesetas. Es decir: hicimos un esfuerzo por romper esa política de imagen basada en la nada

que han emprendido las operadoras de telecomunicaciones. Sabemos que es sólo una aportación más, pero el dossier es un ser vivo y va a seguir creciendo.

¿Qué fuentes de información utilizasteis?

Nuestro empeño desde el principio fue que TODO lo que se afirmase en el dossier tuviese un apoyo documental, por eso abundan las notas a pie de página. Nada de lo que se dice en ese dossier está basado en suposiciones y cuando son suposiciones se dice que lo son. Así que el proceso de búsqueda de fuentes fue arduo: no puedo decir de cuántas bebieron los demás miembros del equipo, personalmente creo que visité más de 250 páginas web en español e inglés, entendiendo por página su sentido literal. Hasta me he paseado profusamente por el sitio de Telefónica, para contrastar datos de líneas, ingresos, gastos, etc. Aunque mientras no explique la contabilidad de las llamadas locales es inútil intentar saber mucho sobre esa empresa. Un sitio fundamental de donde saqué ideas para el formato es http://www.unmetered.org.uk/, una organización similar a la Asociación de Internautas en Gran Bretaña. Tienen un dossier pregunta-respuesta redactado para que todo el mundo lo entienda que me pareció muy bueno. Los magníficos archivos de http://www.wired.com han sido también muy importantes porque me han dado la información para conocer cómo la tarifa plana americana estaba amenazada por lo mismo que en Europa: el deseo de las operadoras del beneficio a corto plazo. Aunque allí tuvieron la suerte de contar con un gobierno mucho más clarividente en el tema de nuevas tecnologías y una opinión pública mejor informada.

¿Cuál es el público de este dossier?

Debería leerlo todo el mundo, creo que es fácilmente inteligible, desde luego fue uno de mis empeños. Debería leerlo todo el mundo porque cuanto más informados estamos, más libres somos. En EEUU, como comentaba anteriormente, también las operadoras organizaron una campaña en los medios contra la tarifa plana, organizaron un lobby para presionar en el Congreso de los EEUU. Pero la opinión pública no se dejó impresionar, tampoco el gobierno. A veces tendemos a la pereza intelectual, a que alguien nos diga cómo son las cosas. Sólo queremos leer textos de una página, pero las cosas importantes no se pueden explicar en cuatro brochazos, necesitan de una argumentación y en el dossier se va a encontrar esa argumentación. Para los "perezosos" hemos hecho un resumen con las ilustraciones de Julián, pero de verdad que es necesario leerse el dossier completo. También va a ser útil para los periodistas: digamos que el trabajo de investigación se lo hemos dado hecho, ahora no se pueden llevar a engaño.

Después de tantos meses de reivindicación se supone que la mayoría de los usuarios y las operadoras deberían tener una idea clara de qué es la tarifa plana... ¿indica la creación de este documento que esto no es así?

La influencia propagandística es enorme: sale el ministro Arias Salgado en todos los telediarios con la tarifa plana de 4.000 pesetas y ante eso, ¿qué haces? ¿Pedir el mismo espacio informativo para negarlo? Los internautas informados no nos vamos a engañar, pero hay miles de internautas que se conectan para bajar el correo o leer su periódico y punto. A esos les llegan los anuncios e informativos, pero no les llega nuestro razonamiento. Por eso queríamos que el dossier corriera entre las redacciones, para que los periodistas que escriben o hablan de estos temas supieran algo más. También en la red hay intentos de manipulación, hay gente que en los foros y debates simplemente siembra sospechas sobre las motivaciones para conseguir la tarifa plana, niega su existencia o habla de que las redes telefónicas americanas están construidas de otra manera y por eso pueden dar tarifa plana. Esto lo lees todos los días y hay siempre un porcentaje de gente que se lo cree. Por eso es bueno tener a mano la documentación, para que esas razones no se cuestionen alegremente con intención evidente de manipular.

> *Por eso es tan estúpido el anuncio de los bononets de Telefónica, con esas personas pulsando el ratón compulsivamente: navegar está muy bien, pero Internet es mucho más que eso.*

Sobre la tarifa plana

Aunque parezca obvio, ¿por qué queremos una tarifa plana?

Antonio Montorio, de villanos.net, está preparando un informe sobre eso, después de poner esta misma pregunta en diversos foros de Internet. Mi aportación personal puede ser que si tenemos tarifa plana, Internet será entendido de otra manera. Por eso es tan estúpido el anuncio de los bononets de Telefónica, con esas personas pulsando el ratón compulsivamente: navegar está muy bien, pero Internet es mucho más que eso. Por ejemplo, en las universidades americanas se da por hecho que tienes el ordenador conectado a Internet las 24 horas del día. Cuando hace mal tiempo por nevadas o lo que sea, se envía un correo electrónico avisando de que las aulas no abren. Se envía por correo el material que se iba a ver ese día, el profesor que había quedado contigo te manda un correo y, o bien compartes con él algún documento a través de Netmeeting, o chateas con él sobre cómo te va tal o cual trabajo. Antes, si nevaba, la gente se quedaba sin clase y las tenía que recuperar en horas libres. Es sólo un ejemplo. Este tipo de trabajo en red se traslada al campo de la empresa: un trabajador puede ver asuntos con su jefe o cliente sin necesidad de trasladarse. Voy a poner un ejemplo real que me ha surgido estos días: una empresa dedicada a la construcción, los arquitectos me comentaban que hasta ahora, para enseñar a un cliente un boceto del edificio tenían que desplazarse ex professo. Con el correo electrónico ya no es necesario. Pero es más, si hubiera tarifa plana, podrían estar discutiendo con el cliente cambios y modificaciones en línea, ya que algunos de los bocetos los hacen con el Paint de Windows. Si vamos al terreno de los negocios, se pueden mandar ofertas de última hora por correo, algo bastante aventurado ahora (¿abrirá el correo en las próximas horas el cliente?). Indudablemente, si tuviéramos tarifa plana navegaríamos más, consultaríamos la enciclopedia Británica a la mínima duda y, posiblemente, habría enciclopedias en español en Internet. Pero todas estas razones y miles más que se me puedan ocurrir, no pueden sino adivinar el impacto que tendría en España la tarifa plana. Hay cientos, quizá miles de profesionales, de estudiantes, que



Las cuentas no están claras

querrían sacar a Internet todo el fruto posible para sus vidas laborales, miles de ideas que se podrían poner en marcha en la red, porque las ideas no van unidas al dinero y esas personas, que podrían iniciar su negocio no lo hacen porque los primeros meses/años de cualquier iniciativa en Internet pasa por horas y horas de conexión sin ningún beneficio. Vosotros lo sabréis como lo sé yo: en un mes cambian planteamientos, surgen nuevas ideas y si no pasas muchas horas aprendiendo no sirve de nada lo que sabías sobre Internet. Eso se le está vedando a millones de españoles.

Y aunque en Arroba apostamos por una tarifa plana, vamos a hacer de abogados del diablo, ¿una tarifa plana para un usuario normal no es un poco matar moscas a cañonazos? ¿No sería más factible y más asequible un buen sistema de bonos? ... que conste que no estamos de acuerdo =8-)

Creo que lo fundamental es no medir ni el tiempo ni el volumen de información que recibo de Internet o que envío a la red. Si hay un bono hay que mirar el reloj, si hay un límite de transferencia, hay que vigilar no ir a sitios con animaciones o no bajarse muchos programas. Todas esas limitaciones son perniciosas para lo que Internet significa: acceso inmediato y sin límite a millones de documentos, de opiniones y, sobre todo, a millones de personas que comparten mis intereses a miles de kilómetros. Es una falacia la publicidad de determinados bonos de Internet: Internet sin mirar el reloj. Es justamente lo contrario: mira el reloj no vaya a ser que te lleves una sorpresa a final de mes. Por otra parte, lo que comentaba en la pregunta de la tarifa plana para qué, vale aquí. No tiene mayor sentido un Internet con medida de tiempo y de volumen de información: si para algo es bueno Internet es para la gente que no tiene muchos recursos. Hasta para leer el periódico de papel, para informarse, hay que tener dinero. En Internet no hace falta que te gastes el dinero para leer nada, eso es lo que tiene que ser. Si Internet tuviera una tarifa plana de 3.000 al mes por poner una cifra, la mayoría de los usuarios serían "no normales", entendiendo por normal lo que pasa hoy: conectarse para bajar el correo y cierta navegación los fines de semana. Internet se convertiría en algo tan cotidiano como el teléfono: ¿a que no se nos ocurre desenchufar el teléfono y enchufarlo sólo de vez en cuando para ver si tengo mensajes en el contestador? Pues eso es lo que está pasando en España con Internet, le estamos dando un uso sólo parcial.

Uno de los problemas de Internet es la dispersión de la información. ¿Pensáis que esto está ocurriendo con la tarifa plana?

Sin duda la información está dispersa, porque sólo la mente humana es capaz de ponerla en relación y contexto. Lo vemos con los motores de búsqueda, que todavía son muy deficientes. Siempre va a existir la necesidad de que alguien recopile, investigue. Pero este dossier sin Internet hubiera sido imposible: ¿cómo podríamos saber de la existencia de información en EEUU sobre el tema? Tampoco sabría de la existencia de Wired News o me costaría mucho conseguir las actas del Senado de la Comisión de Redes. No sabría que existían los otros miembros de la Asociación de Internautas. Es más, ¿cómo estaría contestando esta entrevista? ;o) Quiero decir que Internet está desordenado, pero bendito desorden.



El gobierno pedirá a la comisión europa...

No tiene mayor sentido un Internet con medida de tiempo y de volumen de información: si para algo es bueno Internet es para la gente que no tiene muchos recursos. Hasta para leer el periódico de papel, para informarse, hay que tener dinero. En Internet no hace falta que te gastes el dinero para leer nada.

En caso de que exista esta dispersión, que en Arroba pensamos que sí existe, ¿son los internautas los responsables de esta descoordinación o hay alguna mano oculta?

Creo que la propia abundancia de información es la culpable. También tengo que dar un tirón de orejas a mis colegas periodistas: algunos medios en la red dedican enormes cantidades de espacio a lo que pasa en EEUU en la red, es lo más fácil. Es mucho más difícil investigar en España, escribir reportajes sobre empresas minúsculas que no tienen dinero para pagar publicidad, hacerse eco de lo que diferentes asociaciones como la de Internautas hacen, etc. Vosotros sois la excepción.

Por parte de los internautas se puede ver un interés claro por la tarifa plana, pero parece que los servidores de Internet no están tomando todo el partido que sería necesario en esta lucha. ¿creéis que esto es así?

A veces da la sensación de que se conforman con lo que tienen, incluso las empresas que tienen negocios en la red como el Corte Inglés o Planeta deberían decir algo al respecto. De hecho, en EEUU fueron empresas como AOL, IBM o Intel las que hicieron presión para que no se eliminara la tarifa plana de acceso a Internet. En España las empresas, grandes o pequeñas, tienen una imagen negativa de la reivindicación de derechos, creen que quizá es dar una imagen demasiado "revolucionaria". A mí me parece que es sencillamente patético, pero allá ellas.

¿Quién pensáis que no esta apoyando los suficiente esta causa?

El Gobierno a la cabeza, por su mayor responsabilidad. Seguido de los partidos políticos, que sólo se acuerdan de la red para buscar votos. Las operadoras telefónicas en su totalidad, con Telefónica a la cabeza porque tiene el monopolio de hecho sobre el acceso al bucle local del abonado. Y luego gran parte de los medios de comunicación, sobre todo las televisiones salvo la honrosa excepción de Tele 5.

Desde hace poco más de un año, la masa de internautas se ha descubierto como objetivo para los partidos políticos y posible fuente de votos, ¿cuál es la actitud de las distintas formaciones frente a la tarifa plana?

Nadie mejor que ellos mismos para decirlo, ellos sabrán qué actitud tienen. Me da la sensación de que dentro de todos los partidos hay personas que tienen un conocimiento de la red que les hace ver la enorme equivocación que los políticos españoles están teniendo con el tema. Me remito a las conclusiones de la Comisión de Redes del Senado: ha sido consensuado por todos los partidos en el Senado y es un conjunto de vacieda-

des después de dos años de comparecencias y debates. Ya que el Senado no tiene atribuciones ejecutivas, podían haber tenido algo más de coraje político y hacer una reclamación clara y explícita de la tarifa plana. Pero no, han preferido consensuar un documento de nula importancia.

El aspecto técnico

Uno de los puntos más interesantes de vuestro dossier es la afirmación de "tarifa plana porque los costes son planos". ¿nos podéis explicar esto?

Cuando enciendes la luz, estás consumiendo energía eléctrica. Antes la había, ahora la has gastado, hay que producir más. Cuando hablas por teléfono no se consume ninguna energía, es indiferente que tengas una conversación 3 minutos o 3 horas: nada se gasta. Los costes de una empresa de telecomunicaciones son planos, se derivan del mantenimiento de las centralitas fundamentalmente y de las líneas. Es decir, infraestructuras y personal, algo que no varía si hago 1.000 llamadas o 1 millón. Hay que decir que en el caso de las llamadas hay otro coste que no es plano y que desaparecería con la tarifa plana: el medir las llamadas en sí, el facturar. Eso supone la friolera de la mitad del coste de las llamadas locales, una locura. Si eliminara la facturación por tiempo de las llamadas locales su coste para telefónica sería la mitad. Me parece que facturar por minutos algo que tiene costes planos es un fraude. En este dossier no nos metimos en el fondo de lo realmente injusto es pagar por minuto en las llamadas locales, pero efectivamente es así.

En la actualidad podemos ver en televisión un spot de Telefónica en el que se promocionan las líneas RDSI de un modo bastante triunfalista respecto a sus resultados reales, sin concretar cuál es su destinatario final. Este tipo de conexión en otros países es una solución de empresa, pero rara vez de usuario doméstico. Si tenemos en cuenta el lentísimo acceso que nos proporcionan en España las RTB, ¿no será que la tarifa plana estorba a los planes de Telefónica de "popularizar" tecnologías más rentables habitualmente destinadas al ámbito comercial como la propia RDSI o la ADSL?

Personalmente sufro de una conexión vía RDSI. En su momento era el único acceso a Internet con tarifa plana aunque muy cara (16.000 pesetas más IVA), pero sólo dan tarifa plana con los nodos de Infovía. De nada sirve una buena tecnología como la RDSI si los nodos de Infovía están saturados. He de decir que a partir del jueves por la tarde, normalmente no podemos salir a Internet puesto que el nodo está colapsado y no se arregla hasta el lunes. Es decir, es una vergüenza. Pronto ocurrirá lo mismo, me temo, con el ADSL. En cuanto haya bastantes usuarios conectados al mismo nodo de Telefónica demandando ancho de banda, la velocidad del ADSL bajará. Como persona que conoce Telefónica sólo desde fuera, me da la sensación de que sus directivos piensan poco ya en Telefónica de España, piensan en Telefonica (sin acento) desde hace años, no les importa gran cosa que esta sección del grupo vaya de mal en peor. No sé ni siquiera si tienen alguna estrategia: sacan como si fuera una novedad la RDSI, sacan ahora de nuevo como si fuera una novedad el bononet de las 50 horas, cuando lleva meses en el



Los políticos se preguntan el porqué del retraso en internet de europa frente a EEUU.

mercado, sólo ponen 2.000 ADSL en 5 meses. En fin, parece que dan por perdida la batalla y se dedican a aprovecharse de los clientes que no tienen más remedio que seguir con ellos. Deutsche Telekom y British Telecom están dando ya tarifa plana por RTB en Alemania y Reino Unido respectivamente, pero Telefónica parece paralizada, sólo esperando acontecimientos, inamovible en sus planteamientos.

Uno de los tótems que ha utilizado la operadora es el posible colapso de las líneas en caso de una conexión masiva por tarifa plana. en vuestro informe habláis de un par de trabajos tocantes a este tema como el de la Internet Access Coalition. ¿Nos podéis hablar de esos estudios?

En cuanto hay un debate sobre la tarifa plana, siempre se acaba cayendo en el tema de la saturación de las líneas, realmente de las centralitas. Algunos internautas recordarán que en los últimos días de agosto, el senador Martínez Oblanca se brindó a debatir sobre Internet en eldebate.net y creo que salió escaldado. Se acabó discutiendo sobre esto y Martínez Oblanca tenía como argumento sólo y exclusivamente que así lo decía Telefónica. Pero es que ni siquiera Telefónica ha hecho, que se sepa, un estudio técnico porque dice que es muy costoso separar las comunicaciones de datos de las de fax y teléfono y ver cuánto tráfico generan. A mí no me sorprende que Telefónica no se

> *Me remito a las conclusiones de la Comisión de Redes del Senado: ha sido consensuado por todos los partidos en el Senado y es un conjunto de vaciedades después de dos años de comparecencias y debates.*

quiera gastar una peseta en el estudio, lo que me escandaliza es que no hay ni una instancia oficial que se lo exija. Y cuando digo oficial me refiero desde el Gobierno al último senador o diputado. Ya sabemos que un senador o diputado no tiene poder para obligarla, pero sí podría denunciarlo. En esas instancias oficiales incluyo evidentemente a la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones (CMT) que me encantaría saber para qué sirve y el Ministerio de Fomento, que parece la oficina comercial de Telefónica. Así que a falta de estudios



Asociación de Internautas

http://www.internautas.org/

Si hay una asociación que se haya tomado la reivindicación de la tarifa plana con la decisión y seriedad que se requiere, esa es la Asociación de Internautas. Su web es quizá el mejor termómetro que se pueda encontrar para este asunto dada su constante actualización. Aparte de este claro liderazgo en la lucha por la tarifa plana, la Asociación de Internautas apuesta por una toma de conciencia crítica y acertada sobre aspectos muy diversos bajo los que se presenta Internet; como ejemplo leed los especiales realizados acerca de las elecciones y sus promesas para la Red.

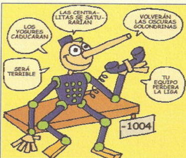
en España, nos fuimos a ver los que había en EEUU. Allí, a pesar de lo que diga el Partido Popular, también las operadoras telefónicas querían eliminar la tarifa plana para el acceso telefónico a Internet. En ese caso sí que hicieron un informe y todo, contrataron un gabinete de relaciones públicas y a un grupo de profesionales para crear un lobby de presión que influyera en la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC). Todo esto fue en el año 1997. La FCC no se dejó amilanar, es más, recibió el apoyo de la Comisión de Transporte, Ciencia y Comercio del Senado norteamericano, especialmente de su presidente, John Mc Cain, el mismo que ahora disputa la nominación a presidente por el Partido Republicano. Y los motivos fueron, precisamente, que el excesivo poder de las empresas de telecomunicaciones, su excesivo afán de lucro, tenía que ser limitado para permitir la industria de las nuevas tecnologías. Algo que evidentemente aquí no entiende casi nadie. Las operadoras telefónicas exhibieron sus informes y la FCC exhibió el suyo, junto con un informe que la Internet Access Coalition -formada por empresas como IBM, Intel, AOL y los consumidores. En esos informes se afirma para todo aquel que lo quiera leer que la tarifa plana de acceso a Internet no supone ninguna amenaza seria para el tráfico telefónico: esto lo explican ambos informes de forma extensa. En el momento en que las centralitas sufrieran algún tipo de congestión, ésta se solucionaría instalando modems en las centralitas, algo que Telefónica ya ha hecho en parte con Infovía. Algo que no tiene un coste elevado, algo razonable.

Supongamos ahora que la RTB es capaz de soportar el tráfico, pero una tarifa plana implicaría más usuarios conectados. ¿No primaría esto a los ISP "grandes" frente a los servidores, por ejemplo, locales incapaces de contratar más ancho de banda?

Parece que Telefónica ya se ha cargado a los ISPs pequeños que había en este país. Ella tiene músculo financiero para dar acceso gratuito y empezó a darlo en el verano. Consiguió cargarse a las ISPs que, efectivamente, han hecho mucho por Internet en España. No soy técnico en la materia así que no podría darte solución al tema: supongo que también aumentaría el número de usuarios y, por tanto, los ingresos en las ISPs de pago.

Si se consiguiera una tarifa plana asequible, ¿no nacerían ofertas de conexiones más caras pero más rápidas creándose así un acceso para pobres y otro para ricos?

Seguramente, pero al menos todo el mundo tendría un acceso. También seguirá habiendo hoteles de cinco estrellas y pensiones, chalets y chabolas. Hay algo que Eugenio Fontán, asesor de la Presidencia del Gobierno, dijo en las conclusiones de aquella Cumbre de Internet en Madrid: el acceso a Internet debe ser considerado como la enseñanza pública, gratuita y universal. Es un derecho, un mínimo indispensable para propiciar la igualdad. A partir de ahí, una persona con ideas y esfuerzo puede triunfar mucho más que quien ha recibido una fortuna en herencia.



Las excusas no convecen a nadie

¿Por qué RTB frente a RDSI o xDSL?

La RDSI y XDSL van sobre RTB. La mejoran, pero van sobre ella. Hay 19 millones de líneas normales de teléfono en España, accesos preparados ya para dar acceso a Internet en cualquier ordenador. El ADSL en España es sólo para ordenadores con sistema operativo Windows y, además tiene una pega esencial: no funciona a más de 3 km de la centralita. La RDSI requiere una cierta inversión en un modem más caro y hay que instalarla, lo cual cuesta unas 30.000 pesetas. Ahora el ADSL tiene la instalación gratis, pero el modem cuesta 23.000 pesetas más IVA y una mensualidad de más de 7.000 pesetas. No es que no nos gusten otras tecnologías: insisto en que estamos pensando en todas aquellas personas que ni se plantean conectarse a Internet porque no pueden pagarlo, ¿cómo les vas a exigir que inviertan en equipos más caros si no tienen ni para empezar?

Otras cuestiones

En mitad de esta batalla ¿qué pinta el cable?

El cable es una de las cosas que en este sector hay que echarle en cara al PSOE. Han dejado que la situación se pudriera sin dar el visto bueno a esta tecnología, sólo porque unos amigos tenían una televisión de pago que había que hacer rentable. Ahora, en tres años, están intentando recuperar el tiempo perdido, lo cual es imposible. Pero, además, se encuentran con que Telefónica, con el visto bueno del Ministerio, está intentando disminuir su negocio mediante la oferta de productos similares: Vía Digital en la televisión y ADSL por banda ancha. Algunos operadores de cable están dando un buen acceso a Internet, pero otros están aprovechando la coyuntura para dar un acceso con límite de tráfico, acceso a través de proxy: limitaciones que serían impensables si hubiera tarifa plana barata por RTB. Tendrían que competir con eso ofreciendo más y mejor servicio.

Cuando el cable haya cubierto un porcentaje alto de los usuarios y represente una amenaza para Telefónica en los núcleos urbanos, ¿será el pistoletazo de salida para la tarifa plana?

Entonces me voy al exilio ;o) Si tenemos que esperar a que el cable suponga una amenaza para Telefónica pueden pasar años y años. En Galicia se empezó relativamente pronto a cablear: R, la empresa gallega del cable, sólo tiene 1.000 clientes y 10.000 unidades inmobiliarias cableadas. De esos 1.000 clientes no sé cuántos utilizan Internet pero me temo que la mayoría se apuntaron por la tele. En mi caso tengo el subsuelo cableado desde el verano y no hay noticias de cuándo va a empezar el servicio. No espero ninguna solución próxima por ahí.

Y después de la tarifa plana, ¿qué?

Después de la tarifa plana será como cuando se declara la independencia de un país. Habrá que crearlo todo, vigilar que la censura no se cuele, observar que no se producen posiciones de dominio, que los accesos van mejorando, que las tarifas no suban, que la Administración ponga todos sus contenidos en la red, que no haya timos en la publicidad. No se acabará el sentido de la Asociación de Internautas: tendrá cada vez más.

Así sea...

Montse Doval Avendaño
/Arroba

CORREO

mea culpa

Estimado editor de la revista @rroba:

Como lector asiduo de la revista me sorprendió ver que dedicaran unas páginas al ordenador Amiga, por lo cual le estoy muy agradecido.

Sin embargo me da la sensación de que usted cree que el Amiga es sólo el A500, o que su desarrollo y vida acabó con dicho modelo. Es verdad que fue el modelo de más éxito que sacó Commodore, pero luego vinieron otros modelos que tuvieron un gran éxito como el A1200 y el A4000, con tecnología mucho más avanzada que el A500.

Aunque tras los A1200 y A4000, la máquina no ha evolucionado en sí, en el mercado hay disponibles gran cantidad de aceleradoras para poder correr aplicaciones más modernas. Desde las tarjetas duales 68k con PPC 604 a 233 Mhz y en breve estarán disponibles aceleradoras G3 hasta 500 Mhz. Sé que en Mhz nunca podrá ganar a un PC de última generación, pero le recuerdo que el procesador de la PSX va a sólo 33 Mhz... Y se le pude pinchar además todo tipo de dispositivos IDE y SCSI como discos duros, regrabadoras, además de las más nuevas impresoras, etc.

Y en cuanto a las aplicaciones, hay navegadores, gestores de correo, procesadores de texto, programas de dibujo, de retoque fotográfico, juegos 3D como el WipeOut 2097, Heretic 2, Nightlong, etc. y la última revisión del sistema operativo salió en Octubre del año pasado.

En definitiva, el Amiga es sin duda una plataforma minoritaria, pero sigue al ritmo de los tiempos. Le saluda atentamente
Ángel Álvarez

Aceptamos de buen grado y con toda la razón del mundo la crítica. El hecho de utilizar la palabra "retroinformática" obedece más a un impulso cariñoso que a la descripción de un hecho real. Desde luego que Amiga no es una plataforma anticuada pero tú comprenderás que cuando uno ha disfrutado (y lo sigue haciendo) con un Amiga 500 ese tufillo de lo retro se le quede a uno en la mente. De todas formas, disculpas de nuevo.

tirón de orejas

Hola a los de la revista,
Quisiera contaros un suceso sobrenatural, que me ha ocurrido hoy Viernes 10 de marzo: acabo de recibir el correo y en él encuentro la revista @rroba nº 30, empiezo a leerla con frenesí y de repente tengo una horripilante visión:
¡¡¡El Mago COPPERman en un anuncio publicitario en la página 7!!!
¡¡¡La Boca del Monstruo del HILO intentando convencerme con sus mañas de:
"lo último en telecomunicaciones"!!! ¿Acaso no habéis tenido en cuenta a los débiles de corazón y por eso nos propináis tales sustos? :,-(
Pd: ¡Espero que el Padrone VitoLONG@ os haya hecho una oferta que no hayáis podido rechazar!

Uy... Nostradamus a tu lado... una mierda. Vamos a ver, el dinero de la publicidad nos ayuda a hacer una mejor revista y a tener los estupendos colaboradores que tenemos. Y en cuanto un anunciante pretende influir en la filosofía o contenidos de la revista, va a la calle como los galgos de rápido. Si os sirve de referencia os diré que perdimos un contrato de publicidad de bastante pasta porque el anunciante rechazaba aparecer si existía en Arroba un par de páginas gays. Obviamente las páginas gays siguen pero el anunciante no. Arroba es casi la única revista que no necesita de la publicidad para vivir y por eso es independiente.

agotados

Hola
Ante todo haceros un poco la rosca porque lo hacéis muy bien y bla,bla,bla...y tal y tal. Os escribo porque tengo un problemazo enorme.
Resulta que compro la dichosa revista desde el número 20 pero después de comprar con dinero ,sangre, sudor y lagrimas los números desde el doce me encuentro con que desde el #8 no hay manera de hacerse con ellos. Lo digo más que nada por el curso de hack y porque -1: El John the ripper no me funciona y- 2: Me gusta hacer las cosas desde el principio hasta el final y si me faltan los cuatro primeros capítulos del curso y los correspondientes programas no puedo.
Hablando con Megamultimedia me dicen que imposible, que no quedan existencias y que no se reeditarán los dichosos números. Así que estaría de PM que los capítulos atrasados de los cursos (y los programas) los pusierais en una pagina web, previo pago por parte del lector, por supuesto.
Ya veis que con tal de conseguirlo estoy dispuesto a todo (sobornar, robar o matar) je, je, je.
Seguro que hay más gente que tiene el mismo problemilla.
Si lo tenéis en cuenta os prometo fidelidad eterna. Por cierto, a mi lado estaba un colega viendo una de las revistas y se ha largado a comprar el último número 29.
Mutantix

El asunto de los números agotados estamos pensando en resolverlo de algún modo porque estamos recibiendo muchas cartas en este sentido. Posiblemente se haga una reedición para el próximo verano, aunque todavía estamos discutiendo el formato. No te preocupes que no vamos a dejar tirados a los lectores.

amiga forever

HOLA ME LLAMO GABY, Y SOY DE RAFELBUÑOL Y DECIROS QUE ES LA PRIMERA VEZ QUE COMPRO LA VUESTRA REVISTA Y DECIROS QUE ES GENIAL. SOY USUARIO DE UN PENTIUM 3 BASTANTE COMPLETO, TENGO UN POWER MAC G4 350 Y COMO NO MI HERMOSO Y MAS QUERIDO AMIGA 1200 COM PPC Y BVISION, Y DECIROS QUE SI CONTINUAIS HABLANDO SOBRE EL AMIGA Y PONIENDO PROGRAMAS Y UTILIDADES, ENTONCES HABREIS GANADO UN NUEVO LECTOR.
ES LA MEJOR MAQUINA QUE TENGO DE TODAS......AMIGA FOREVER...

Pues muchas gracias por los halagos... y no sé si sabes que hay una tecla en la parte izquierda de tu teclado que pone "Bloq Mayús" y que sirve para que no salgan las letras así de grandes. Prueba a pulsarla. =8-). De nuevo GRAAACIASS (¿a que molesta?)

cdrsoft

Saludos arroberos totales
soy un asiduo lector de vuestra revista y en el numero 30 publicáis un artículo sobre el conocido clone cd dando una sugerencia de qué hacer con el discjuggler pero la dirección de la **web www.cdrsoft.net** pide el nombre de usuario y la clave ... o lo decís todo o no poner los dientes largos.
un saludote a todo el equipo que hace esta buena publicación.
paco

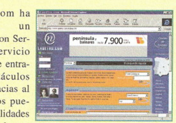
Pero mejor tener una referencia de por donde anda que no dejarse la vista buscándolo. Siempre hay soluciones intermedias... y, como decía Maira, hasta aquí puedo leer.

A partir de ahora, esta será tu sección. Esta página, al igual que las otras, estarán a tu entera y completa disposición para dar a conocer tu opinión, tus ideas, tus quejas, para exponer curiosidades, en definitiva, para lo que te plazca... No desaprovechéis la oportunidad que desde ARROBA queremos brindaros. Como bien veréis por la filosofía de nuestro producto, aquí no hay censuras, ni pudores, ni sonrojos... Tan sólo queremos que nos prestéis vuestra voz. A vuestra disposición tenéis nuestro e-mail: **arroba@activanet.es** y nuestra dirección (**c/Compañía 30, nº1, 29008 Málaga**).

Nokia y Visa se unen para innovar en el comercio electrónico móvil

Nokia y Visa Internacional firman un acuerdo para introducir soluciones de pago para el comercio electrónico móvil. Este convenio supone, por tanto, un hito sin precedentes en la utilización de los móviles para acceder a Internet y comprar bienes y servicios online. Se trata de una cooperación positiva y con futuro que traerá grandes beneficios a los bancos miembros, propietarios de tarjetas, operadores de telefonía móvil y usuarios internacionales. La compañía más grande de pagos y créditos y el fabricante número uno de telefonía móvil, no sólo llevan a cabo de forma conjunta actividades de marketing y negocios, sino que colaboran en la simplificación de los procesos de pago gracias al desarrollo del monedero electrónico móvil. Con este acuerdo Nokia y Visa sientan las bases de la Sociedad de la Información Móvil y dan un gran salto en la tecnología punta. **www.nokia.com**

COMPRA TUS ENTRADAS PARA EL CINE DESDE CASA



LaNetro.com ha firmado un acuerdo con Serviticket.com, servicio líder de venta de entradas para espectáculos por Internet, gracias al cual los usuarios pueden adquirir localidades para el cine desde sus páginas. LaNetro.com ofrece la información local de ocio más completa de la Red: teatro, cine, conciertos, etc. La novedad es que a partir de ahora, cuando visitemos la web de LaNetro.com de nuestra provincia, además de obtener información sobre los acontecimientos culturales (crítica, fotos, etc.) también se pueden comprar las entradas. De momento, este servicio de ticketing sólo permite comprar entradas para el cine, aunque ya se estudia ampliarlo a todo tipo de eventos culturales, multiplicando así la oferta de este servicio de venta de entradas que ha entrado en funcionamiento simultáneamente en Madrid, Barcelona, Valencia, Sevilla, Vizcaya, Guipúzcoa, Murcia, Zaragoza y Alicante, y que se espera que a final de marzo cubra el 99% de todo el territorio nacional. **www.lanetro.com**

El procesador Athlon de AMD rompe barreras con una velocidad de 1,1 GHz

AMD presenta el procesador Athlon fabricado con la tecnología avanzada de cobre y con una velocidad de reloj de 1,1 GHz (1.000 MHz). Con este nuevo proyecto el grupo de Productos de Computación de AMD cumple sus expectativas. Está avanzando considerablemente en las tecnologías que permitirán que en los próximos procesadores se alcancen niveles de alto rendimiento hasta ahora impensables. El procesador Athlon y los sistemas que incluyen han recibido ya 35 premios de ocho países diferentes, entre los que destacan el premio CPU del año de Maximun PC y lo mejor de Comdex Israel recibidos en diciembre de 1999. Athlon es un diseño de séptima generación compatible con x86 que se caracteriza por una microarquitectura superescalar, con canales de transmisión de gran calidad optimizada para una alta frecuencia de reloj. Este procesador sitúa actualmente a AMD en la cima de la tecnología frente a otras compañías punteras como Intel. **www.amd.com**

TELECLIENT TC7000, LA SOLUCIÓN PARA PRESCINDIR DE PCS EN RED

La empresa Multico, que cuenta con distribuidores especializados en conectividad y entornos medios por toda España, ha iniciado la distribución en nuestro país de TeleClient TC7000, un sistema que hace posible la sustitución del Pc en entornos de red. La principal ventaja que ofrece este nuevo sistema frente al uso del Pc es que, al



carecer de discos duros, disqueteras, ventiladores y otros dispositivos mecánicos, disminuye al máximo el riesgo de averías y, aun cuando se averíe, se puede sustituir casi al instante sin que se pierda ningún tipo de configuración. Se trata de un dispositivo en red de escaso coste de mantenimiento y administración. En su diseño compacto de pequeño tamaño, TeleCLIENT TC7000 incorpora el sistema operativo Windows CE, un procesador Pentium 233 MHz, 16 Mbytes de RAM, tarjeta de red 10/100 RJ45 y 8 Mbytes de memoria flash.

LA BIBLIOTECA VIRTUAL MIGUEL DE CERVANTES CREA LA BIBLIOTECA DE VOCES

Con el objetivo de acercar los textos inmortales de nuestro patrimonio bibliográfico a aquellos usuarios que no pueden leer ha nacido la biblioteca de voces. Mediante la audición a través de Internet de los textos en boca de sus autores, el nuevo proyecto, denominado "la biblioteca que habla", tiene como objetivo prioritario en esta primera etapa registrar la lectura de las cien obras más consultadas de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, así como almacenar todas aquellas donaciones de autores vivos que quieran colaborar en esta iniciativa. Por su parte, algunos autores, actores, profesores de literatura y voces de la radio ya han



mostrado su interés en participar en el proyecto a fin de incrementar los más de sesenta poemas que ya ofrece este novedoso servicio de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. **ww.cervantesvirtual.com**





El mundo está cada día más unido y la red es la gran culpable de ello. Puedes ir desde España hasta Argentina pasando por Uruguay y sin olvidarte de Rusia. Miras un mapa y te quedas sorprendido de lo lejos que están unos países de otros. Los océanos nos dividen... pero sólo eso. Cada día más tienes la posibilidad de navegar (y no precisamente en barco), desde tu ordenador, por la triple W.
La Red nos ofrece una gran cantidad de buscadores y páginas personales (algunas demasiado personales), pero no te preocupes, siéntate y disfruta con lo que hay. Si no te gusta... intenta cambiarlo y si estás de acuerdo ¡enhorabuena! Así que, si quieres ir a Argentina... ven con nosotros y te mostraremos lo que Muuú nos enseña **(http://www.muuu.com/cgi-bin/geo/index.cgi)**: *original pero con sentido, sencillo pero muy eficaz.*

[muuú la búsqueda argentina]

UN BUSCADOR PARA ARGENTINA... Y PARA EL MUNDO

Dicen que el mundo es un pañuelo, y es cierto. Más aún si tienes en cuenta que puedes enterarte de todo lo que ocurre en Argentina gracias a este buscador Muuú interesante. Si quieres estar a la última e informarte de lo que sucede en el país latinoamericano ni se te ocurra pasar por alto este buscador. La información es una de las más extensas y los interesados tienen la posibilidad de conocer las últimas noticias sobre Argentina con tan sólo varios clicks en el ratón.
Argentina está ahora más cerca de nosotros. Si no lo conocíais, en Internet tenéis un buscador donde priman las noticias argentinas: arte, ciencia, Internet, entretenimiento, medios de comunicación, salud, nutrición, etc., además de conocer las noticias de los lugares que más te interesan gracias a su búsqueda por capitales, provincias, barrios: ir de Buenos Aires a Córdoba, de Santa Cruz a La Pampa o de Santiago a San Miguel de Tucumán será cuestión de segundos.

El servicio de noticias

CIEN POR CIEN ARGENTINO

La temática de Muuú es íntegramente argentina puesto que se trata de un buscador de sitios web hechos en este país y que tiene secciones muy organizadas, para que no te pierdas entre tanta información. Así, los navegantes argentinos no tendrán excusas para decir que no conocen las noticias de su país y los visitantes podrán sentirse parte de Argentina gracias a todo lo que el buscador nos ofrece.

los diarios en Muu

Desde la página principal puedes acceder a un índice de temas clasificados a conciencia para que tu búsqueda sea más fácil. Sin duda alguna, ha sido una labor bastante cuidada y organizada para facilitar a los navegantes sus paseos por la red. Asimismo, este site es uno de los argentinos por excelencia y se muestran orgullosos de ello e incluso afirman que esperan volverse "más argentinos con el paso del tiempo". Prueba de ello es el nombre del buscador y el icono de la página central: una vaca de las pampas argentinas que da fe de lo argentinos que se sienten los encargados de poner en funcionamiento el buscador.

Un rincón para la poesía

Lo mejor
- Permite buscar los sitios a través de 2 índices: por temas o por ciudad
- Los navegantes pueden votar sitios web y valorar su contenido y diseño

Lo peor
- El pequeño tamaño de su icono
- Excesivas categorías a la hora de buscar información

SENCILLEZ Y ELEGANCIA EN EL DISEÑO

Cuando accedes al buscador piensas que es como los demás: mucha publicidad, ventanas, hipervínculos sin sentido... pero no. En Muuú puedes conocer todas las noticias de Argentina, publicadas en sus páginas y una sección de noticias independientes bastante curiosa y muy interesante: los propios usuarios pueden mandar sus noticias para que sean publicadas en dicho buscador y que estén a disposición de todos los internautas que se pasen por Muuú. Esto significa que cuentan bastante con los navegantes, les interesa saber su opinión e ir formando una identidad y una personalidad propia que les diferencie del resto de buscadores del mismo tipo. Si pinchas en un hipervínculo te irás a otra página y así sucesivamente te irán guiando hasta llegar al sitio que buscas. Este diseño se podría mejorar (todo es mejorable en esta vida), podría tener más colorido u otra característica diferenciadora. También podrían poner su icono en un tamaño más grande e impactante para los navegantes de la Red, es decir, que se les reconociera directamente por la vaca de la pampa argentina.
Así, de esta forma tan fácil, Argentina está al alcance de la mano. En pocos instantes, esteeee..., tenés lo que buscas sin que vos perdáis la paciencia, Muuu interesante.

Rocío Villegas Bueno

[Coge el dinero y ... ¡Gástalo!]

(o cómo quedarte con una mano delante y otra detrás navegando por la red)

La web ¡Ah, la web! La puta de Babilonia de Internet. ¿Así que tú creías que ibas a ganar dinero con Internet? Te apuntaste a todos esos planes de "¡¡¡Gana $$$$$$ mientras navegas!!!" y esperaste a que te llovieran los cheques. ¡Ay, iluso! Lo más probable es que lo único que te cayó del cielo fue un tomo muy grueso, muy grueso de hojas azules remitido por Telefónica ¿Por quién si no?

Tanto dinero y tan poco tiempo

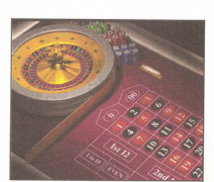
Mira, tenlo claro, si no eres el BBVA & T, Mokosoft o alguna otra mega-corporación, es improbable que saques dinero directamente de la web. Todas esas compañías que juran y perjuran que te van mandar a redólares solo por navegar hasta www.playboy.com y que te dediques a admirar las virtudes de las pupilas de Hugh Hefner ¿qué es lo que hacen en realidad? Pues te colocan un banner interactivo en el navegador que te ralentiza la conexión, te bombardea con publicidad nada subliminal y recoge toda la información que puede sobre tu ordenador, los sites que visitas, sobre ti, tu familia y tus amistades con el fin de que tu esencia pase a engordar unas bases de datos de ámbito mundial que sus buenos dividendos proporcionan a los dati-dílers que los compilan y, finalmente, a los info-yonquis que los consumen con fines mercadotécnicos.

Ayuda a salvar una rata voladora

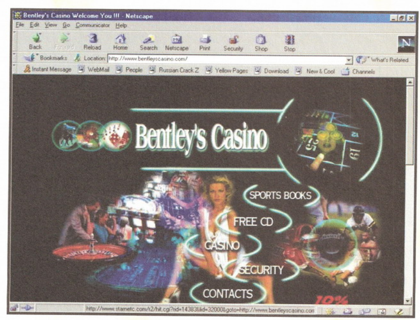
Al haber vendido tu alma al diablo será raro que lo recuperes.

Así que, desengáñate, puede que te parezca un chollo a corto plazo, pero a la larga quien acaba perdiendo eres tú, tu familia, tus amistades y, por extensión, todos los internautas. Al haber vendido tu alma al diablo será raro que lo recuperes. Él no suele devolver la mercancía, por en muy mal estado en que se encuentre.

Claro que, aunque toda resistencia es inútil, cabe adoptar la técnica contraria, la táctica de la tierra quemada, por así decirlo. Permite que me explique con un símil: Imaginemos el problema de la deforestación: grandes compañías madereras y papeleras arrasan los bosques con el fin de que tú puedas tener palillos de ébano con que comer tu chop-suey de pollo o para que puedas imprimir una foto de tu hamster con calidad fotográfica en papel couché. Pues no nos detengamos ahí, no sólo consumamos maderas nobles que nos vendan y paquetes de quince quilos de papel satinado, sino acerquémonos a la foresta más cercana y talemos con nuestras propias manos algún pinsapo o abedul



(Otro para adornar)

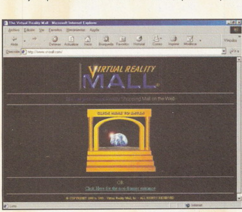


Bentley's Casino: Juegate hasta el alma

para quemarlo en nuestro propio jardín para asar unas costillas de cerdo. Hagámoslo todos los fines de semana o, mejor, cada día. Si todos seguimos este sencillo consejo pronto no quedarán suficientes árboles para

El tragaperras picante

que las compañías que se dedican a su explotación puedan obtener beneficios y por fin podremos dejar de oír cómo Lorenzo Milá nos recuerda que desaparecen extensiones de plantas del tamaño de Mongolia cada día. Claro que puede que en el proceso, con el enrarecimiento de la atmósfera por la acumulación de CO_2 y la falta de oxígeno, nos carguemos la raza humana. ¡Pues bueno! Podremos alegar que no sólo hemos detenido la tala indiscriminada de nuestros hermanos vegetales, sino que de paso también hemos conseguido eliminar el origen de su declive.
Yo propongo que para echar a los mercaderes del templo de la red hagamos algo similar: ¡Gastemos, hermanas y hermanos, gastemos! No sólo os ruego a que os apuntéis a todos los planes para ganar ciberpelas rápidamente, dando a los organizadores de tan generosos proyectos todo lujo de detalles sobre vuestra vida privada, incluyendo datos sobre vuestro ciclo menstrual, sino que os insto para que sigáis los sencillos consejos que a continuación se detallan, que no sólo os harán miembros útiles a los ojos de la sociedad del bienestar occidental, sino que contribuirá, al provocar el despilfarro de vuestros humildes ahorros, a extender un erial financiero donde jamás volverán a poder cosechar dividendos los economimalos de la red de redes.



Compras virtuales = Timos reales

Vamos al hiper

¿Qué mejor manera para librarnos de ese capital por el que se nos persigue con tanto ahínco que acercándonos a un ciber-bazar y dilapidarlo en cosas innecesarias? www.icw.com/ams.html nos abre las puertas para dar rienda suelta a nuestro afán de consumo con directorios para la compra de arte, ropa, artículos para el fumador, comida, música y joyería. Vamos, que podemos comprar desde un Van Gogh a un pingüino y todo, todo te será entregado puntualmente en tu domicilio, previo pago de empaquetado y portes.
Si deseamos un "shopping experience" más fuerte, nos podemos acercar a alguno de los múltiples "VR Malls" que han surgido en la red cuales setas venenosas. Las páginas de presentación prometen experiencias maravillosas con gráficos tridimensionales que nos transportarán a los templos del comercio más alucinantes del planeta. Pues vaya mierda. La verdad es que, servidor, habiendo descar-

...talemos con nuestras propias manos algún pinsapo o abedul para quemarlo en nuestro propio jardín para asar unas costillas de cerdo.

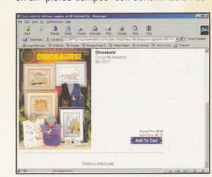
gado, instalado, configurado y enchufado todos los plugins necesarios que le exigían para visitar tales prodigios, no consiguió siquiera ver un triste cubo en 3D. Se ve que necesito instalarme una tarjeta Vodoooo 3506, claro que siempre podría adquirir una en mi e-mall favorito.
Otra alternativa es la de las subastas on-line. Puja por las bragas de Chus Lampreave en www.ibazar.com o hazte con un "colgante de Tanzanita[1] y Rhodolita[2] [sic] engastada en oro de diez kilates" en www.firstauction.com. Precio de salida: 50 centavos.
Aunque ésta sea tal vez la manera menos original de gastarnos los cuartos, con la desventaja añadida de que a cambio de nuestro dinero nos enviarán (supuestamente) algo a cambio de lo invertido que podríamos a su vez vender, subastar o conseguir que nos embarguen y así recuperar parte de lo dispuesto. No. Nosotros lo que queremos es despilfarrar en serio. Que a cambio de nuestros duramente ahorrados dineritos no recibamos nada.

Dostoyevski visita la web

Lo mejor, pues, es dejarnos de zarandajas y nos dediquemos a lo realmente fuerte en lo que a vicios se refiere. Sí, mis queridos lectores, en aras de ofreceros el camino más corto a la salvación, os sugiero que nos sumerjamos en el más deleznable pozo de perdición. Juguemos.

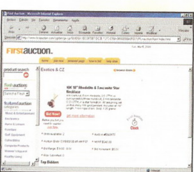
...todo te será entregado puntualmente en tu domicilio, previo pago de empaquetado y portes.

Si ya te aburres con juegos tan sofisticados como el solitario, y el buscaminas para Windows 3.1 lo encuentras muy complicado, no puedes perderte la selección de sites incluidos de este apartado. Lo bueno de los juegos de apostar es que cualquier subnormal puede aprender las reglas en cinco minutos, así que tú no ibas a ser menos. De hecho el único juego de naipes al que sabe jugar el autor es al poker y en www.gamesville.com puedes intentar ganar entre $500 y $2500 precisamente a eso. Es gratis, pero con un pelín de tu parte puedes convertirte en un "pierde-tiempos" con denominación de



Hazte con estos dinosuarios de punto de cruz por $6.25

origen, certificado expedido por los creadores de la web, y ya sabemos todos que tiempo = dinero.
Para la emoción de sentir los dedos de la diosa Fortuna acariciándonos la columna vertebral, sin embargo, nada como saber que uno arriesga su propio sustento. Así como Gamesville es una versión light, donde lo úni-


Puja por esta joya. Pero ten cuidado: puede que te lo quedes

VR- Malls (que no funcionan):

www.vr-mall.com
Ofrece el acceso a seis galerías comerciales a través de otros tantos "imperios". Descritos con profusión de detalles, estos mundos virtuales ofrecen aventuras sin fin en tiendas de escándalo si te instalas Viscape. Hazlo que, a pesar de ello, ninguno funcionará.

www.vrbc.com
Este es el que se más se acercó a ofrecer una experiencia tridimensional: las capturas de pantalla del preview, del tamaño de un sello postal (pequeño), mostraban una pantalla gris con líneas negras que convergían en un punto que supongo que pretendía representar un pasillo y una figurita como las de que aparecen en las puertas de los servicios públicos, que, supongo, representaba un ávido consumidor. Después de descargar el plugin específico para visitar el site, uno comprueba que... tampoco funciona.

www.compuserve.co.uk/shoppingcentre
Listado en lo más alto del ranking de galerías de realidad virtual de Yahoo, este no es que no funcione, es que directamente es un timo. Por no ser, ni siquiera los banners adonde nos lleva el enlace de "VR mall" son tridimensionales.

www.vr-shop.iao.fhg.de/vr-shop/shops/vr-mall.html
En alemán e italiano, la aportación del eje al mundo del consumo virtual. Como el nacionalsocialismo, su así llamada sección de realidad virtual es de muy poca entidad: su galería es un HTML planito, pero que muy planito, además en color marrón diarrea. Intenta pagar en yenes, a ver si cogen el chiste. ■

co que amenaza nuestra cuenta corriente es la factura telefónica, www.bentleyscasino.com ofrece algo más: la oportunidad de, previa confirmación del saldo de nuestra Visa, jugarnos el salario en sus mesas de blackjack, ruleta y máquinas tragaperras. Con el aliciente de que todos los juegos cuentan con dos versiones, uno normal y otro "picante", con señoritas ligeritas de ropa. Añadamos eso a nuestra carga de pecados.

¡Dona, rácano, dona!

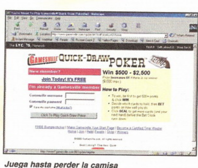
Si eres de convicciones un poco más altruistas, tal vez te interese invertir tu dinero en alguna obra de caridad. ¡No! La sociedad no tiene suficiente con tu hemoglobina, córneas y maltrecho higado, también necesita lo que contiene tu cuenta corriente. TODO lo que

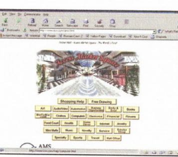

Chus Lampreave incita al consumo.

contiene tu cuenta corriente, y si no te lo crees acércate a www.guidestar.org o a

> **Cualquier pendón de medio pelo que haya ganado un concurso de bikinis alguna vez, aunque fuese en 1912, tiene sus nicho montado en la red**

www.charitychoice.co.uk. Algunos portales te dicen dónde conseguir el equipo necesario para practicar la pesca con batiscafo, éstos te informan sobre donde puedes hacer una buena obra, y te puede salir por un pico, no


Juega hasta perder la camisa


Satisface tu afán de consumo

como lo de ayudar la ancianita a cruzar la calle.
Organizados temáticamente para que puedas elegir si decides tirar tu dinero al pozo sin fondo del Comité por la Conservación del Escarabajo Rinoceronte o a la Asociación de Ludopatas del bar "Manolito". Y no seas cínico, que tú podrías ser uno de ellos, quiero decir escarabajo.
De las organizaciones benéficas listadas, creo que la más interesante es la de la **Fundación para la Conservación de Murciélagos** (británicos, *of course*). Puedes hacer tu contribución dirigiéndote a www.bats.org.uk y dando el número de tu tarjeta de crédito.

Vanessa también te necesita

Cualquier pendón de medio pelo que haya ganado un concurso de bikinis alguna vez, aunque fuese en 1912, tiene sus nichos montados en la red y, sí, la puedes ver en thumbnails de cinco por quince milímetros en posiciones comprometedores, con caballos, chimpancés y el rotweiler de su casa de campo. Para ver las imágenes en toda su esplendorosa alta resolución, habitualmente te exigen ser miembro del site y aquí es donde entra en juego tu Visa... otra vez.
No lo dudes, que un amigo mío, internauta novato, me preguntó una vez: "Oye, que muchos sites a los que accedo me pide la tarjeta de crédito ¿está bien si se lo doy?", a lo cual no pude resistir la tentación de decirle. "¡Oh, sísísí! El comercio electrónico es de lo más seguro hoy en día. Es más probable que te atraque un mangui con un solo ojo, un solo brazo y una sola pierna que te estafen en la red."
¿Qué queréis? Tengo una reputación de cínico que mantener.

Paul "Gasta $$$$$" Brown ■

NOTAS:
1. De Tanzania.
2. De... er... Rhodolia.

CURSO DE HACKING

CURSO DE HACKING

(nueva época) 24ª Entrega

24ª

Ésta es ya la segunda vez que comenzamos una entrega con sombrerito y silbato mientras cae confeti. Una vez más cumplimos años, esta vez dos. Como Internet es una continua novedad creciente, en estos dos años han ocurrido multitud de cosas y siempre hemos estado ahí para contároslas, hemos visto cómo aparecen y desaparecen grupos underground, cómo el Windows cae una y otra vez, cómo las empresas toman conciencia de la seguridad informática, cómo los gobiernos tratan de privarnos de nuestra intimidad, hemos estado presentes en reuniones underground... Mientras tanto nosotros continuamos imperturbables pero no impasibles dándoos a conocer los secretos de las redes y la actualidad del mundo underground. A todos vosotros que nos seguís mes a mes, gracias.

Volviendo a la cuestión, este mes continuaremos hablando de cómo perfeccionar la principal virtud de todo hacker: ver sin ser visto. También continuaremos aterrorizando a los Windows que nos encontremos a nuestro paso mediante el NetBIOS.

Los archivos COMPARTIDOS del Windows II

Sin lugar a dudas el programa más completo a la hora de meterle mano al NetBIOS es el **Essential NetTools**. Lo que le hace tan especial es que permite escanear IPs a la búsqueda de ordenadores con el NetBIOS a flor de piel. A su vez, cada vez que localiza a uno, lista los servicios de que dispone.

NBScan

Otra de las opciones de que dispone es el crackeo de las claves de los incautos que haya encontrado permitiendo introducir un rango de IPs, al mismo estilo que el front-end de Rhino9 para el NAT.

De esta forma el Essential NetTools se podría decir que aglutina un escaneador de puertos, un front-end para el NAT, un monitor de red, un monitorizador de puertos abiertos haciendo las veces del netstat y un nbtstat mejorado entre otras opciones. Si todo esto os pareciera complicado no tenéis más que instalar la documentación en castellano que os damos en un fichero suplementario ☺.

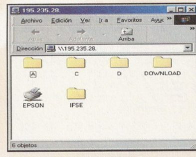
Vayamos a lo práctico: su uso. Empezaremos en la pestaña de **NBScan**, donde introduciremos abajo una IP de inicio y otra de fin. A continuación pulsaremos **Go** y tras pocos minutos (5-8) habremos escaneado todo un rango D. Una vez que tengamos algunos PCs con el servicio abierto nos fijaremos si su etiqueta RS (*Resource Sharing*, Compartición de Recurso) pone Yes, lo que indica que tiene alguna unidad o impresora a la que podemos acceder.

Cuando seleccionéis un ordenador os mostrará su estado de NetBIOS (cuantos más servicios muestre mejor). Para acceder basta pulsar sobre su IP con el botón derecho y presionar en **Open Computer**. Si tenemos suerte os abrirá una ventana con los recursos compartidos del ordenador, de lo contrario os pedirá la clave u os mostrará un inconfundible mensaje de error: **Could not access the computer!**

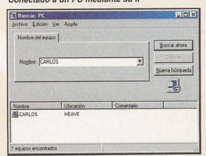
Solicitud de clave

En muchas ocasiones ese mensaje de error puede ser debido a que el usuario se haya desconectado.

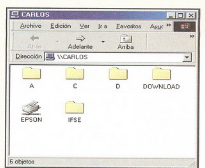
Si podemos acceder al ordenador y ver sus recursos es mejor que volvamos a pulsar con el botón derecho y esta vez seleccionar **Add**



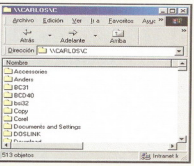
Conectado a un PC mediante su IP



Buscar un PC por su nombre almacenado en el LMHosts



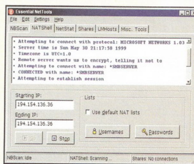
Conectado a un PC mediante su nombre



Navegando por un PC

Item to LMHosts. De esta forma podremos buscar el PC por su nombre y acceder más fácilmente.

Si os encontráis con un ordenador con buena pinta y queréis intentar colaros por la fuerza con el botón derecho copiáis la IP, os vais a la pestaña NATShell y la pegáis en su casilla correspondiente y a crackear.

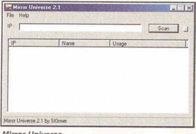


NATShell

No os desesperéis con la velocidad, acceder a un ordenador mediante el NetBIOS es lento y más si tenemos en cuenta que no estamos accediendo a un servidor, sino a un ordenador normal que puede estar navegando tranquilamente o tener su modem saturadísimo.

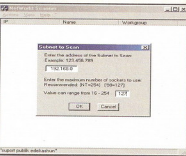
En el CD os hemos colocado la versión **2.02** del programa en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\NETBIOS ESCANER\esstls2.zip. Junto a él, con el nombre de de en2_help_es.zip, tenéis su documentación en inglés.

Un escaner de NetBIOS más simple es el **Mirror Universe v2.1** que os dejamos en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\NETBIOS ESCANER\mirror21.zip



Mirror Universe

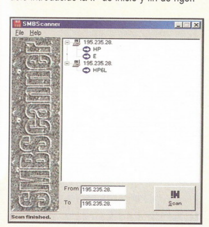
Similar al Mirror Universe tenemos el **Networld Scanner v1.2** de Defective Software. Os lo hemos puesto en el CD para que lo probéis en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\NETBIOS ESCANER\nws.zip



Networld Scanner

Como Linux no podía ser menos también nos permite conectarnos y compartir mediante el NetBIOS. En su caso se llama Samba. El motivo de este nombre tan sabrosón es desde luego cachondo porque resulta que se basa en el protocolo SMB y como no podían ponerle ese nombre buscaron en un programa de diccionario palabras que contuvieran esas siglas... ¿adivináis cuál fue la primera palabra que les apareció? El Samba de Linux no tiene nada que envidiarle al Windows asi que podéis encontraros ordenadores que, aunque parezcan un Windows, son en realidad un Linux.

Y como España no podía ser menos !Hispahack progamó hace tiempo su propio escaneador de Samba, el **SMBScanner v1.0.** Lo malo es que no es tan completo como el Essential NetTools y es LENTÍSIMO. Su uso es similar (como todos son escaneadores tampoco les podemos pedir nada distinto) al resto y comienza a trabajar una vez habiéndole introducido la IP de inicio y fin de rigor.

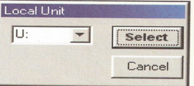


Fin del escaneo del SMBScanner

Conforme vaya encontrando ordenadores los va mostrando en una lista. Si cliqueáis en el signo + de algún PC veréis qué recursos comparte (éste es uno de los motivos por los que escanea tan lento). Si seleccionáis con el botón derecho alguna unidad y le pedís que se conecte a ella, el programa creará un acceso directo en vuestro sistema a esa unidad. También tenéis la opción de crackear on-line algún recurso protegido por contraseña.



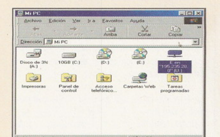
Opciones del SMBScanner

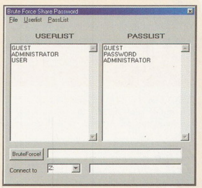


Nombre que asociar a nuestro sistema a la unidad remota

Está claro que si se quiere colocar un programa a nivel mundial hay que hacerlo en inglés, así que estos chicos así lo hicieron y por desgracia, aunque haya sido programado por es-

CURSO DE HACKING


Acceso directo creado en nuestro sistema



Crackeo de claves on-line

pañoles, tendréis que tragaros el programa en inglés L de D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\NETBIOS ESCANER\smbscanner-eng.zip

Las claves del Windows al descubierto III

Ahora, si os queréis cagar en las bragas de verdad y dejar que la paranoia de la inseguridad fluya por vuestras venas bastará con que os instaléis el Cain. Ni que decir que su nombre bíblico que tiene se lo gana a pulso. Puede hacer todas las pijaditas que queráis con los PWL:
- Os muestra qué claves tenéis almacenadas.
- Qué ficheros PWL hay en vuestro sistema.
- La clave del salvapantallas.
- Las claves de vuestros recursos compartidos.

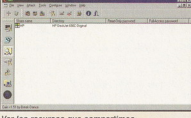


Cain

Claro que más de uno pensará que eso no tiene nada de particular ya que usando varios programas puedes ver eso pero ¿y modificarlo? Pues sí, el Cain permite modificarlos, toma moreno. Utilidades:

- Borrar alguna clave que esté en vuestro PWL sin necesidad de borrar todo el fichero.
- Posibilidad de eliminar un recurso compartido inexistente (probad a compartir alguna carpeta y luego borrarla, el Windows sigue diciendo que hay una carpeta compartida aunque ya no exista).
- Posibilidad de "esconder" un recurso compartido, de forma que sólo accedan los que lo conozcan ☺.
- Desactivar la caché de claves.
- Inlcuye un troyano remoto (se le pegó la troyano-manía) aunque eso es otra historia...

Si os habéis fijado el NAT crackea las claves según un nombre de usuario, lo cual es necesario para Windows NT y Samba pero... ¿y los recursos compartidos del Windows? Si os habéis fijado éstos no os piden nombre de usuario, simplemente contraseña ya que es un sistema monousuario, por lo tanto nos lo pone más fácil. Ya sabéis, la política del Windows es "Más fácil imposible" y ahí incluye a los hackers ☺.


Ver los recursos que compartimos

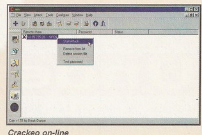
¿Y por qué volvemos otra vez al tema de los PWL? Pues porque el Cain trae implementada la opción que nos interesa muchísimo para el NetBIOS del Windows: el crackeo on-line sin nombre de usuario, sólo la contraseña. El sistema es bien sencillo y conocido método de programación para los informáticos: prueba/error. El Cain va probando claves, que pueden proceder de un fichero de claves o las va creando sobre la marcha (qué me gusta este programa), y si alguna encaja ¡bingo!

Para configurar el sistema de crackeo id a **Configure → Attack Methods**.

Vamos a la faena. Lo primero es lo primero: remangarnos la camisa y mirar fijamente la pantalla. Arrancamos el Essential NetTools y buscamos a alguien que tenga algún recurso compartido protegido por contraseña. A continuación lo añadimos en nuestro fichero LMHosts con la opción que trae el Essential NetTools.

Ahora le toca trabajar al Cain. Nos vamos a la pestaña de recursos compartidos remotos y en File seleccionamos Add to list. Ahí le ponemos la identificación del ordenador (en formato IP o nombre) y el recurso para crackear. A continuación lo seleccionamos y pulsamos el botón derecho y seleccionamos **Start Attack**. A partir de ahora podemos ir a tomarnos una bebida carbonada o de procedencia vegetal (no puedo decir marcas jajaja).

Ni que decir tiene que si esto lo hacéis en una red interna irá mucho más rápido ☺.

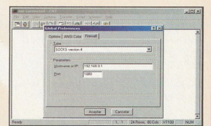

Crackeo on-line

Tenéis a vuestra disposición este peligro y su hermano en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\WINDOWS CRACKER\.

Telnet anónimo

El WinGate tiene todavía más utilidades de las que os hemos contado que nos servirán para ser anónimos en una sesión de Telnet por ejemplo ☺.

Podemos utilizar cualquier proxy para conectarnos a un telnet si el proxy tiene el puerto 1080 (socks) abierto. En el caso del CRT es muy simple conectarnos a través de un proxy. Primero tenéis que localizar el proxy (cosa que ya sabéis) y luego configurar al CRT para que lo use. Para ese último paso basta con que vayáis a **Options → Global Preferences... → Firewall**. En Type tendremos que definir el tipo de proxy que es, generalmente será un **SOCKS version 4**. Le introducís la IP del proxy y listo.


Configuración del proxy/firewall en el CRT

A continuación tendréis que configurar la conexión al servidor de telnet y en su pestaña **Session** deberéis tener activada la casilla .

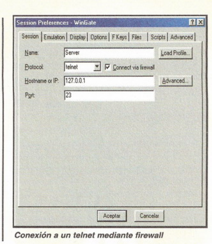
Connect via firewall.

Aunque más simpático si cabe es conectarnos mediante un WinGate, ya que éste tiene abierto el puerto 23. Para utilizarlo bastará con conectarnos a la IP del WinGate mediante telnet, a lo que nos responderá WinGate>.

El comando que debemos utilizar para conectarnos a otro ordenador (bien sea otro WinGate o el servidor con telnet) bastará con introducir la IP (o nombre) y puerto al que conectarnos:

```
WinGate> 127.0.0.1 23
```

Puede que muchas veces no os funcione, probad este truco: Nada mas conectaros al



Conexión a un telnet mediante firewall

WinGate con el cliente de telnet pegad el comando en la sesión incluso antes de aparecer el WinGate y ya veréis como sí funciona J. ¿El motivo? Pues muy sencillo, tened en cuenta que cuando se utiliza un WinGate suele ser en intranets, donde la velocidad de respuesta es muy rápida, al hacerlo a través de Internet la velocidad de respuesta es mayor y el WinGate se cree que se ha perdido la conexión.

Lo bueno que tiene este sistema es que puedes ir saltando de WinGate a WinGate y al final ser totalmente intraceable. ¡Que alguien busque tu señal que pasa por 5 países y 10 usuarios distintos! ❑



UnderNews

Windows, encabezando la lista de SO con más bugs

Sí, ya sé que esto lo intuye cualquier usuario de Windows después de haber trabajado con él un par de meses, qué digo meses ¡semanas! Pero la novedad es que se ha hecho oficial. Resulta que Micro$oft entregó y autorizó judicialmente a Edward Felten a investigar el código fuente del Windows 98 para demostrar que el Internet Explorer podía ser desinstalado sin causar daños al Windows.

Una vez con el código fuente en la mano Edward estimó que el Windows posee al menos 3.000 fallos en su código fuente. Evidentemente, tras estas declaraciones a The Register a Microsoft le ha faltado tiempo para desmentirlo y estimar que el programa que utilizó Edward en sus investigaciones era defectuoso.

¿Alguien cree a M$ a estas alturas?

Aquí te pillo, aquí te mato

De sobra es conocida la táctica amoral de algunos internautas de registrar el nombre de dominio de una marca conocida y esperar a que ésta termine pagándole una suma astronómica al pillo internauta. Multitud de compañías han caído en eta táctica debido a que los dominios .com, .net y .org no están regulados y no comprueban la autenticidad de su propietario, sólo comprueban que pague los recibos.

Como muestra un botón: visitad **www.whitehouse.org**

Bueno, pues los españolitos no podíamos ser menos en el fino arte del timo y como máximo representante tenemos a Isaac Jiménez Fernández. Este veintiunañero internauta de Móstoles (que no se dedica precisamente a freír empanadillas ni a hacer la mili) registró el dominio gigadsl.com, adelantándose a Timofónica.

Todo empezó cuando solicitó a la Timo el Plan Novacom RDSI con tarifa plana por 16.000 pts/mes. Demasiado bonito para ser realidad porque luego le llegó una factura por 75.000 pts. ☹. Con el mosqueo decidió hacer un poco la puñeta porque la operadora no le daba ninguna solución y se agenció el dominio gigadsl.com.

Por fortuna este diseñador de webs no buscaba fama, gloria ni dinero asi que llegó a un simple acuerdo con la Timo para devolverle el dominio (que le pagaran el coste del dominio y las 75.000 pts. que consideraba abusivas). Esperamos que este internauta fuera así de honrado pero... ¿alguno de vosotros se imagina lo que habría podido llegar a pagar la compañía de Villalonga por ese dominio?

Un hacker catalán gana el reto de 'PCWEEK'

Como quien no para hasta que acaba el crucigrama, Lluís Mora (alias JFS) estuvo veinte horas ante la pantalla de su Pentium II, conectado a la red por módem, para entrar en una de las máquinas que la prestigiosa revista "PCWeek" había puesto como cebo/reto a la comunidad hacker. "Estoy orgulloso de mí mismo", asegura el joven de 22 años, adicto a la informática desde los 8 y auditor de seguridad en Abstract Works Ltd.

"El desafío que PCWeek Labs propone al público es entrar en el sitio, marcar la página principal y/o coger información". Así se dirigía la revista, el pasado 20 de septiembre, a expertos de todo el planeta, ofreciéndoles un premio simbólico de mil dólares si conseguían romper la seguridad de alguna de las dos máquinas habilitadas para el concurso: una corriendo Windows NT/IIS y la otra, Linux RedHat/Apache. "Miré el NT pero Linux me gustó más, porque tengo más experiencia", explica Lluís, quien denuncia que "el NT estaba mejor protegido, con la mayoría de fallos parcheados, mientras que instalaron el Linux tal como sale de la caja".

A pesar de que cada día son más frecuentes estos retos, el de "PCWeek" había despertado expectación en los principales foros de seguridad, por la reputación de la revista. "Un amigo me envió lo del concurso y fui sólo a mirar, porque suelen ser difíciles, pero empecé a encontrar camino, apuntando cosas, tirando adelante y atrás, probando fallos...", y así hasta 20 horas de lucha ininterrumpida por el control de la máquina: "Estaba detrás de un cortafuegos que impedía todo acceso que no fuese web. Fue difícil entrar", explica.

El truco estaba en una aplicación comercial de anuncios, un CGI (Common Gateway Interface), que el joven estudió con atención en lo que fue el auténtico 'hack' de la aventura: encontrar un fallo para introducirse en la máquina. Ya dentro, explotó un agujero del desprotegido Linux y cambió la página. "El aliciente no era el dinero sino superarte a ti mismo y a los otros, y lo bien que te sientes cuando lo consigues, saltas de la silla, es una descarga de adrenalina, no se puede describir", se entusiasma y sonríe: "Es divertido que te den permiso para hacer algo que normalmente no podrías y, además, te paguen".

Según su opinión, que ha hecho llegar también al foro de "PCWeek" donde discuten los participantes en el reto, el fallo de seguridad que le permitió la entrada se hubiese evitado "si el CGI no hubiese sido comercial sino de dominio público, ya que con el código abierto habría sido más fácil que alguien descubriese el error y estuviese ya reparado".

En la próxima entrega:

- Bugs de los CGI.
- Seguridad en el HTML dinámico.





La página de **Gema**

La Banca gana

Primero fueron las grandes operadoras. Llegaron tarde -cuando el usuario ya llevaba demasiado tiempo luchando por reivindicaciones como el acceso rápido a la Red, y una especie de territorialidad moral-, pero se colocaron a la cabeza de la explotación especulativa de Internet. Ahora son los bancos, y hasta las castas y estirpes más rancias como Botines o Amusáteguis- en cuyos feudos se trabaja todavía bajo las leyes del medievo incluso en convenios colectivos- se han subido al nominado y ya comienza a estar sobrecargado el tren del progreso. Y es que han comprendido que la Red es la expresión máxima de eso que los está convirtiendo en Midas intocables y poseedores absolutos de todos los poderes - incluso el político -; la Mundialización o Globalización, llamémoslo X, y han decidido que la evolución de Internet debe llevar el ritmo que ellos impongan, según les convenga, y necesita regirse por las leyes que ellos marquen, que para eso saben cómo dirigir a las masas y hacerles bailar a ritmo de tango, vals o charleston, según necesiten que trabaje a su servicio esta máquina multiusos llamada sociedad, para ellos masa productiva. Por el momento se mueven lento y sobre terreno desconocido e incluso así nos asusta la intrusión, pero lo cierto es que la Red lleva toda la pinta de convertirse en un club privado, donde éstos -los poderosos-, puedan especular, mover grandes capitales, realizar operaciones de dudosa legalidad y traficar a alto nivel con toda clase de "mercancía" sin ser detectados y sin leyes que los frene, ya que éstas son creadas por los gobiernos y éstos a su vez están cada vez más al servicio del capital (Véase Aznar - Telefónica; Matutes - Endesa, etc.). Mientras, se dedican a imponer normas para el resto de los mortales, no vaya a ser que a uno se le ocurra la idea del millón y les desinfle el souffle.

Lo cierto es que mientras para nosotros, los solidarios por convicción, ética, creencia en la valía del individuo y la humanidad o simple falta de ambición, la Red era el medio perfecto para el flujo de información veraz y libre, la oportunidad de los disminuidos físicos como sordos o incapacitados para no permanecer aislados en un mundo no habilitado para ellos, la oportunidad para la tercera edad de tener una vejez integrada, la ventaja de que nuestros hijos pudieran estudiar a distancia en los mas prestigiosos colegios y Universidades sin moverse de casa o la satisfacción de cumplir un deseo humano que posiblemente físicamente nunca podríamos alcanzar, comunicarnos en tiempo real con todas las culturas del mundo rompiendo fronteras. El gobierno conspiraba en contra de estos deseos de la sociedad y a favor de una empresa que ha terminado enriqueciendo a su presidente y altos ejecutivos a base de stock options, haciendo caso omiso a las necesidades de una sociedad activa y el gran capital estudiaba las maneras de quedarse con el gran pastel. Si el gobierno Aznar ha destacado por algo, ha sido por haber perdido y habernos hecho perder la oportunidad de entrar en una sociedad de la Información, de la que ahora estamos absolutamente descolgados.

Pero ¡ay amigo!, surgieron las palabras mágicas y ahora ya no se habla de Internet, sino de Comercio Electrónico, e-commerce o e-business. ¿Comercio Electrónico, para quién? Aparentemente para todos, pero lo cierto es que solo ellos están consiguiendo ganar cantidades industriales de dinero incluso sin vender nada. ¿Por qué?

De entre todos los razonamientos vamos a analizar solamente uno, por simple y obvio: Las tarjetas de crédito. Esta comunicadora, más por simple y lógica que por sesuda, considera que después de los famosos Business Plan (innecesarios si tenemos en cuenta que la evolución de Internet es imprevisible y solamente apto para grandes especuladores tipo Telefónica, capaces de dar valor a algo totalmente hueco y sin contenido y además saber cuánto valdrá dentro de algunos años porque serán ellos mismos los que le den ese valor), la obligatoriedad de poseer o exigir la tarjeta de crédito para comprar o vender por Internet, es la idea mas limitada jamás escuchada; pero además, es la fórmula mágica utilizada por los bancos para asegurarse de que todas las divisas que sean generadas por el comercio en Internet, pasen por sus arcas. Esta creencia, impuesta por los bancos, de que el comercio electrónico debe pasar por las tarjetas de crédito -que además produce desconfianza en el usuario-, no es más que una estrategia de marketing de los propios bancos que ahora se afanan por entrar en Internet y han visto bien claro el negocio. Porque veamos, ¿Quién de nosotros no ha comprado alguna vez por catálogo? Si no me equivoco y pienso que no estoy en un error, la mayoría de los compradores por catálogo pagan contrarembolso. ¿Porque los que compran un artículo de un catálogo de una web no pueden pagar así? Hay una respuesta: si nosotros organizamos nuestro propio sistema de pago, los grandes bancos no hacen negocio, por eso, la táctica ha sido muy simple. Convencer sutilmente al emprendedor de que si crea una web donde se realizará comercio electrónico debe exigir la tarjeta, aún a costa de que de todos es sabido que el público preferiría pagar de otra manera.

¡Qué no nos organicen la vida! Y sobretodo, que nadie piense que si su web no vende es porque no tiene el sistema de pago de VISA. Lo cierto es que la causa de que el comercio por Internet no funcione como debiera está en que no hay suficiente mercado, y no lo habrá hasta que en todos los hogares no exista un ordenador conectado a Internet, accesible a toda la familia.

Gema Castellano



[La urna cibernética]

La tecnología se está acercando a muchos aspectos de nuestra vida que suponíamos sus objetivos ya desde hace tiempo. Que los televisores, ordenadores o simples electrodomésticos se vayan convirtiendo en máquinas cada vez más sofisticadas es algo que no nos sorprende y que incluso esperamos impacientes, pero los avances no quedan tan solo en esas cuestiones tan materiales. Conceptos abstractos con los que convivimos día a día también se van a ver claramente influenciados por lo tecnológico. Y como muestra un botón: la ciberdemocracia está a la vuelta de la esquina.

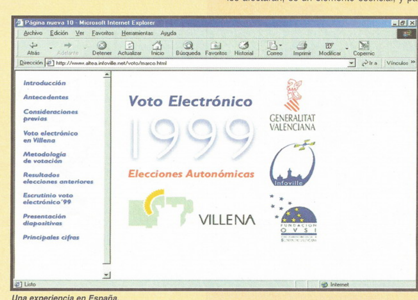
Antiguas ideas, nuevos métodos

A estas alturas de la humanidad ya parece haber quedado más que demostrado que la democracia no será la mejor de las formas de gobierno pero, al fin y al cabo, es la menos mala de las experimentadas hasta la fecha. Gracias a Dios vivimos en una sociedad que nos permite ocuparnos mayoritariamente de cuestiones que no son derechos básicos del ser humano, como ocurre en otras latitudes del globo. Aunque los matices son muchos y no se debe nunca bajar la guardia, principios como la libertad de expresión o la presunción de inocencia no son luchas en las que nos encontremos inmersos en este momento histórico y en estas coordenadas geográficas. Nuestras democracias gozan de una buena salud y solo se ven amenazadas en sus fundamentos por alguna corporación comercial que pretende controlar la información más de la cuenta y monopolizar las vías de comunicación o por alguna bestezuela nazi centroeuropea, pero, en general, no hay grandes preocupaciones que se nos vengan encima.

Pero para no tener espadas de Damocles colgando sobre nuestras cabezas, es necesario que nos replanteemos a veces en qué consiste el juego democrático. La regla de oro de la democracia se resume en una palabra: participación. El que los ciudadanos tengan conciencia de que su deber dentro de esta estructura social es hacerse partícipes de los procesos decisorios que poco tiempo después les afectarán, es un elemento esencial, y parece que uno de los peligros que acechan a las democracias es la falta de participación. Uno de los estamentos básicos de la democracia es el sufragio universal, libre, igual, directo y secreto. Y si este punto de apoyo falla hay que ir pensando que tenemos un problema. En los últimos tiempos han subido las tasas de abstención. Parece que el hecho de ejercer el voto, la acción puramente física de introducir el voto en la urna, ha perdido un poco ese carácter de comunión social y novedad que tenía al principio. Quizá como efecto secundario de la normalidad democrática que disfrutamos, estamos asistiendo a una cierta dejadez por parte del ciudadano ante la apariencia de que un voto aislado no es decisivo y que puede obviarse. La ceremonia de ir hasta el colegio electoral y votar parece un trabajo demasiado oneroso para algunos.

> *"La cuestión no sería convocar un referéndum cada tres semanas, pero en la vida política y social de un país se producen determinadas conjunciones que quizá valdría plantearse al posibilidad de consultar directamente a los ciudadanos en lugar de confiar las decisión final a unos políticos que elegimos hace tres años."*

Las curas a esta enfermedad pasan por una mayor concienciación del ciudadano en el sentido de que le vea una rentabilidad más tangible a su voto y en facilitarle lo más posible su participación. Hay que comprender que si en la sociedad que llega podremos desde comprar libros a distancia, hacer amigos en las antípodas participar en una subasta en Japón o hasta manejar nuestras cuentas bancarias por Internet, quedaría un poco anacrónico si para ejercer nuestro derecho al voto tuviéramos que desplazarnos físicamente. En el futuro nuestra capacidad de conexión nos permitirá soluciones como esta y no quedarán ya demasiadas excusas para obviar nuestros derechos y deberes electorales. Habría que añadir a todas estas razones, que el proceso electoral, aunque pudiera parecer lo contrario, se ha ido adaptando bastante bien al devenir de los tiempos; de los escrutinios manuales se ha pasado a un despliegue informático descomunal. Cualquiera que siga por televisión una noche electoral de estos últimos años se per-



Una experiencia en España.

catará con gran rapidez de que una de las grandes protagonistas de un sufragio en la actualidad es la informática.

El cibervoto

Una ventaja de este voto electrónico es, indudablemente, su inmediatez. Pasarán a la historia esas imágenes tan entrañables y que están en la cabeza de todos de largas colas ante las urnas o esos recuentos de votos que llegan hasta altísimas horas de la madrugada o la peculiar circunstancia de que solo varios días después de producirse los comicios se tengan los resultados definitivos. El voto electrónico permite un recuento casi instantáneo, y poco tiempo después de producirse. Aparte de esta nada despreciable ventaja, se eliminan del proceso electoral una serie de figuras como son los encargados de las mesas, los colegios electorales y bastantes otros elementos que conforman la actual infraestructura necesaria para una elecciones.

La suma de todos estos puntos daría un nuevo enfoque a la posibilidad de convocar comicios, ya que al no necesitar una preparación técnica tan complicada en el sentido al que antes aludíamos (sin olvidar que una votación electrónica también tiene sus problemas) se podrían convocar elecciones para algo más que la elección de un gobierno. La cuestión no sería convocar un referéndum cada tres semanas, pero en la vida política y social de un país se producen determinadas conjunciones que quizá valdría plantearse al posibilidad de consultar directamente a los ciudadanos en lugar de confiar las decisión final a unos políticos que elegimos hace tres años. Un ejemplo de esto lo tenemos en el *affaire* Enfopol - véase Arroba #22-; probablemente si la opinión pública hubiese sabido de qué se trataba y hubiera sido consultada sobre este asunto, nuestros representantes en el Parlamento Europeo no habrían votado a favor de que se nos espiara tan descaradamente (los que no sepáis de qué va esto saltad a **Zona Enfopol**: http://www.ugr.es/~aquiran/cripto/enfopol.htm).

La capacidad de consultar más seguidamente a un electorado y de una manera tan cómoda como esta, es posible que tuviera resultados bastante beneficiosos para nuestras democracias; al fin y al cabo ese pulso frecuente al pensamiento mayoritario de una comunidad produciría una mayor sensación de "control" en nuestros políticos y, por tanto, un menor distanciamiento entre electores y elegidos.

"Obviamente, en tanto no contemos con un acceso universal a Internet que posibilite la conexión a la mayoría de la población, el voto electrónico no será más que un complemento a la forma de voto tradicional tal como lo es ahora el voto por correo."

Uno de los mejores sites.

Ivoting: modos y maneras

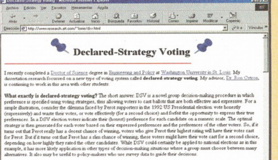
Al comenzar a hablar de voto electrónico una de las primeras cuestiones que se nos plantean es el alcance real que tendría esta práctica en la actualidad y en el futuro.

Obviamente, en tanto no contemos con un acceso universal a Internet que posibilite la conexión a la mayoría de la población, el voto electrónico no será más que un complemento a la forma de voto tradicional tal como lo es ahora el voto por correo. No se trata de que, por el momento, el voto electrónico sustituya a la manera de votar a la que estamos acostumbrados ya que no es posible pero deberemos ir planteándonos de que se trata de un simple problema de tiempo.

En los foros en los que se debate el cibervoto se oyen grandes voces, tanto a favor como en contra. Los detractores argumentan que existen grandes lagunas en lo tocante a seguridad. La cara más oscura e indeseable del hack se desvela como una amenaza para el voto electrónico de muy diversas maneras; el fraude con una estructura de voto centralizada multiplica el riesgo de un ataque. Con las urnas repartidas por los colegios electorales es difícil causar un fraude que provoque un desajuste lo suficientemente grande como para que influya en un resultado final, es decir, puede haber un "pucherazo" en alguna mesa o mesas, pero sería muy raro que fuera lo suficientemente grande como para pasar desapercibido y efectivo en sus resultados. Sin embargo, supongamos, un solo site destinado a recoger o contabilizar los votos emitidos vía Internet es más fácil que represente un seria amenaza en caso de fraude que un puñado de mesas desperdigadas. Los ataques pueden ser bastante diversos; problemas de "jamming", relativamente sencillos de orquestar en que los servidores dedicados a recoger el voto se vean desbordados por peticiones de in-

La firma digital

Sea cual sea el sistema de voto elegido, la piedra angular de todo el voto electrónico será la firma digital. Mediante ella se nos asegurará que nuestro voto ha sido tenido en cuenta y que nadie ha suplantado nuestra identidad. Un método de llave pública validada por una institución y otra privada parece que por ahora es una de las fórmulas más contempladas. Sin embargo, las firmas electrónicas refrendadas por alguna autoridad de certificación no son baratas y a un estado le supondría un altísimo coste dotar a cada uno de sus ciudadanos de una firma digital. La otra posibilidad es que los ciudadanos compren sus propias firmas digitales, con los estándares necesarios, que se usarían no solo para los procesos de voto sino para muchas otras transacciones, pero esto establecería de nuevo una división entre los que pueden costear los gasto y los menos agraciados económicamente.


Declared-Strategy Voting - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Adelante Detener Actualizar Inicio Búsqueda Favoritos Historial Correo Imprimir Modificar Copernic

Dirección http://www.research.att.com/~lorrie/dsv.html Ir a Vínculos

Declared-Strategy Voting

I recently completed a Doctor of Science degree in Engineering and Policy at Washington University in St. Louis. My dissertation research focussed on a new type of voting system called **declared-strategy voting**. My advisor, Dr. Ron Cytron, is continuing to work in this area with other students.

What exactly is declared-strategy voting? The short answer: DSV is a novel group decision-making procedure in which preference is specified using voting strategies, thus allowing voters to cast ballots that are both effective and expressive. For a simple illustration, consider the dilemma faced by Perot supporters in the 1992 US Presidential election: vote honestly (expressively) and waste their votes, or vote effectively (for a second choice) and forfeit the opportunity to express their true preferences. In a DSV election voters indicate their (honest) preference for each candidate on a numeric scale. The optimal strategy is then generated for each voter based on their expressed preferences and the preferences of the other voters. So, if it turns out that Perot really has a decent chance of winning, voters who give Perot their highest rating will have their votes cast for Perot. But if it turns out that Perot has a slim chance of winning, these voters might have their vote cast for a second choice, depending on how highly they rated the other candidates. While DSV could certainly be applied to national elections as in this example, it has more likely application in other types of decision-making situations where a group must choose between many alternatives. It also may be useful to policy-makers who use survey data to guide their decisions.

Want to learn more? I recommend the following publications, the most comprehensive of which is my dissertation. I've included abstracts below.

Internet

El diseño del ¡voting.

formación; ataques en que el usuario sea inducido a creer que está en el web correcto cuando en realidad está en un "fake site" (¿recordáis cuando uno pensaba que estaba registrando un dominio en Internic y en realidad se encontraba en una empresa privada dedicada a esos menesteres?), redireccionar el tráfico electrónico desde el sitio electoral hacia otro que lo imita o, sencillamente, suplantar la identidad de los votantes para beneficiar a un grupo concreto.

Las razones para realizar este tipo de acciones no tienen por que ser exclusivamente de fraude electoral; imaginemos simplemente la estupenda base de datos que podríamos construir si desviamos a nuestro site a los votantes, tendríamos incluso su filiación ideológica, dato muy útil junto con la edad para crear el perfil de determinados consumidores. En un mundo donde las bases de datos son poder y en el que asistimos al bochornoso espectáculo de grandes empresas e instituciones vendiéndose datos entre sí, las bases del censo son un bocado más que apetecible como para tentar a más de uno.

Otro problema que se plantea con el voto electrónico desde un punto de vista más sociológico es el de la exclusión o, al menos, el riesgo de que el hecho de votar se facilite a un colectivo de ciudadanos bien conectados, es decir, pudientes en el más prosaico sentido de la palabra, frente a otro colectivo de niveles económicos y culturales más bajos que no suelen disfrutar de los últimos avances tecnológicos. Este razonamiento es rápidamente visualizable si pensamos en el momento actual (e incluso dentro de unos años) y lo aplicamos a determinados colectivos tradicionalmente marginados dentro de la sociedad española. Aunque no tenemos ningún dato estadístico en la ma-

> ***"Pudiera ser, y esto es un poco ciencia-ficción, que frente a una mayoría pudiente y conectada que votara y "copara " los órganos decisorios de un país o comunidad, existiesen unas minorías que no lo hicieran, y, por tanto, no tuvieran la necesaria representación..."***

no y suponemos que no los hay, no es difícil pensar en el prácticamente nulo acceso a Internet que goza, por muy diversos motivos (culturales, vivienda, económicos, etc.), una comunidad como la gitana ahora. Las razones son casi siempre de índole económica principalmente pero no hay que descartar que si esta situación persiste en el tiempo, a la ya vergonzosa marginación racista que sufre el pueblo gitano, habrá que sumarle esta nueva lacra de la "división digital". El futuro puede deparar que frente a individuos que puedan ejercer su voto desde un teléfono wap tumbados en la playa, otros individuos alejados de la tecnología por los motivos que antes hemos indicado, tengan que optar por el método actual de desplazarse hasta un colegio electoral, con los problemas de abstencionismo que ello conllevaría. Pudiera ser, y esto es un poco ciencia-ficción, que frente a una mayoría pudiente y conectada que votara y "copara " los órganos decisorios de un país o comunidad, existiesen unas minorías que no lo hicieran, y, por tanto, no tuvieran la necesaria representación en las correspondientes instituciones gubernativas, agravándose el problema de su marginación.

Sin embargo, y a nuestro parecer, las razones para el voto electrónico son de más peso que sus posibles objeciones. Son bastantes los puntos a favor del voto electrónico pero solo nos centraremos en los dos que nos parecen más relevantes. Tomando como punto de partida España, podemos comprobar como aquellas colas para votar que recordamos en los primeros tiempos de la Democracia ya no se producen, en parte por un sistema más avanzado de distribución de los colegios electorales, pero, sobre todo, porque el interés por ejercer el derecho al voto ha abandonado a los electores. Este aspecto es muy significativo entre los más jóvenes.

Dada esta abstención, el voto electrónico se nos presenta como una forma más que clara

> ***"Con una miríada de dataminers dando vueltas por el ciberespacio se impone un modo de proteger nuestra identidad y datos..."***

Más información

- http://www.acm.org/crossroads/xrds2-4/voting.html
- http://www.research.att.com/~lorrie/voting/
- http://www.ovsi.com/
- http://www.altea.infoville.net/voto/marco.html

Lorrie Faith Cranor's Home Page - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Adelante Detener Actualizar Inicio Búsqueda Favoritos Historial Correo Imprimir Modificar Copernic

Dirección http://www.research.att.com/~lorrie/ Ir a Vínculos

Lorrie Faith Cranor



Senior Technical Staff Member
Secure Systems Research
Information Systems and Services Research Laboratory
AT&T Labs-Research, Shannon Laboratory
180 Park Ave., Room A241, Florham Park, NJ 07932
Email: lorrie@research.att.com
Phone: +1 973 360 8607; **Fax**: +1 973 360 8970
PGP Key ID: 8FEC9AC5

Research Projects: privacy, spam, voting
Interests and Activities: ACM, animals, art, music, social informatics, Washington U.
Publications: selected, CFP reports, voting, essays, Crossroads articles
List of Links: AT&T internal

I joined the Secure Systems Research department after the Summer 1997 departure of my colleagues in Public Policy Research. I am currently spending most of my time working on the Platform for Privacy Preferences Project and studying attitudes about online privacy. I have also recently studied the spam problem, surveyed tools for protecting kids online, worked on designs for possible electronic voting systems, and reasoned about automated negotiations, among other things. I joined AT&T Labs-Research in September 1996 after completing my doctorate in Engineering and Policy at Washington University in St. Louis. My graduate work focused mostly on electronic

Internet

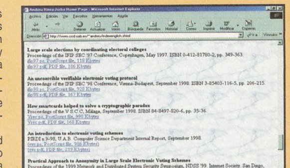
Una página sobre privacidad y voto

de volver a crear esa ilusión por votar de los primeros tiempos e "inoculársela" a los más jóvenes. La juventud es el grupo que más afín se muestra al uso de las nuevas tecnologías y el voto electrónico es una ocasión estupenda de aprovechar ese tirón de lo nuevo para involucrar a un grupo con bastante tasa de abstención en los procesos sufragísticos e ilusionar a los más jóvenes con las instituciones.

Otra ventaja del ivoting es la rápida velocidad de los recuentos y el menor coste económico de los comicios, ya que la mayor parte de la información que ahora se realiza de un modo físico y costoso (imaginad la millonada que cuesta una campaña en contra de la abstención o el envío de las tarjetas de voto por correo caracol), pasaría a funcionar casi como un tablón de anuncios. La rapidez del recuento es uno de los puntos más importantes como hemos dicho unos párrafos más arriba, ya que permitiría convocar elecciones para casos en los que ahora ni se plantean.

La seguridad

Algunos analistas han descrito el asunto de la seguridad en el ivoting como uno de los puntos más interesantes y que plantean los mayores desafíos para la programación y la encriptación. Con una miríada de dataminers dando vueltas por el ciberespacio se impone un modo de proteger nuestra identidad y datos, así como conseguir unos sistemas de voto que aseguren la imposibilidad de votar más de una vez y de que el votante sea quien realmente dice que es, y todo ello permitiendo una privacidad y un secreto sobre lo que se haya votado, es decir, que se sepa que has votado, pero no lo que has votado. Todas estas cuestiones han ocasionado que el desarrollo de un software que cubra esos aspectos sea una meta para diversas compañías e instituciones que se han embarcado en ser los primeros en proveer un sistema fiable y vendible. Ya se han experimentado distintos métodos incluso en España con resultados más que esperanzadores: Galicia, Valencia, Euskadi y Cataluña están siendo las pioneras dentro del estado español.



la web de Andrew Riera. toda una referencia.

El futuro irremediablemente pasa por el voto electrónico y la política en nuestros viejos estados tomará otros caminos. Lo que ahora ha sido un simple experimento en pueblos como Villena, Valencia, es el rumbo que nos proporcionará un mayor control de las políticas que nos afectarán en los años venideros. Sin embargo, ese camino tiene un peaje indispensable para ser disfrutado: la tarifa plana. Esperemos que sea posible muy pronto; por el bien de nuestros bolsillos y nuestras libertades.

Arroba

[COMEBANNERS 1.2: ¿PAGARÍAS POR VER LA PUBLICIDAD DE TV?]

Al internauta le cuesta tiempo y dinero ver la publicidad de Internet cuando la tarifa plana no existe, bien porque paga por tiempo de conexión, bien porque tiene límites de datos transmitidos. Por eso un grupo de internautas españoles ha creado Comebanners 1.2, un programa que se "come" la publicidad de las operadoras telefónicas presente en cualquier página web, así como toda la publicidad presente en sus portales.



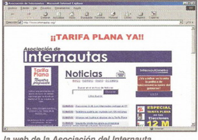
ÚLTIMA HORA

Antes del cierre de esta edición, se puso a disposición de los internautas una nueva versión de Comebanners, la 2.0. Las novedades que aporta esta actualización son:

- Algunas operadoras y portales han cambiado sus banners para evitar el filtrado, pero Comebanners 2.0 ya puede detectarlos
- La visión de publicidad de las páginas de los webmaster disminuye hasta un 50%
- Los banners de los webmasters también son filtrados, aunque no tengan nada que ver con la operadora, incluyendo un TAG al comienzo de sus páginas: <!-TARIFA PLANA YA!!-->
- Se puede elegir entre dos opciones de filtrado de publicidad: una es un filtrado básico (filtrado suave, como el de la primera edición, pero actualizado y en lugares muy concretos) y la otra un filtrado duro (filtrado de todos los banners)
- Comebanners 2.0 también se incluye en el CD de Arroba.

Un acceso asequible, universal y de calidad

Las operadoras telefónicas invierten grandes cantidades de dinero en publicidad en la red con dos finalidades: captar grandes masas de abonados a sus servicios postales para generar tráfico, y obtener sus cuotas de beneficio

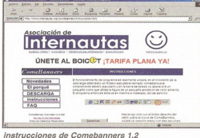


la web de la Asociación del Internauta

por los acuerdos de interconexión que cada uno de ellas tiene con Telefónica. Mientras tanto, todos los internautas continúan pagando por minuto de conexión sin que ninguna de las operadoras atienda sus reivindicaciones de tarifa plana para acceder a la red de redes. Así, la calidad de sus servicios deja cada vez más que desear y el usuario es bombardeado con publicidad bajo el manto de Internet gratuito, cuando lo único que es gratuito es la suscripción a sus servicios.

> *"los internautas continúan pagando por minuto de conexión sin que ninguna de las operadoras atienda sus reivindicaciones"*

Comebanners 1.2 es un programa creado por internautas españoles para expresar su rechazo hacia todas las operadoras que no proporcionan un acceso asequible, universal y de



instrucciones de Comebanners 1.2

calidad. La Asociación del Internauta se ha hecho eco de estas reivindicaciones y proporciona gratuitamente a todo aquel que lo desee la versión más actualizada de Comebanners, distribuyéndola desde su site. Desde el pasado 7 de febrero más de 140.000 usuarios disfrutan ya de Comebanners 1.2, y se han recibido peticiones desde Suecia, Italia y Venezuela. Este software distingue la publicidad del resto de los contenidos que llegan a las pantallas de los usuarios de la red, discriminándola, y envía al mismo tiempo un mensaje a la operadora correspondiente: "Este usuario no verá su publicidad hasta que ustedes no den tarifa plana".

Un programa sencillo al alcance de todos

La nueva versión de Comebanners ha corregido todos sus errores y es capaz de evitar los trucos que han puesto en marcha algunas agencias para evitar el filtrado de la publicidad. Asimismo, incorpora una característica para que los webmasters particulares que utilizan las mismas agencias de publicidad que las operadoras no se vean perjudicados por el filtrado de publicidad, y funciona tanto para Windows como para sistemas NT y 2000 ocupando sólo 17 Kb.

El funcionamiento del programa permite al usuario decidir cuándo quiere ver la publicidad en la pantalla de su ordenador y cuándo no, y es realmente simple, de forma que no es necesario poseer conocimientos informáticos para utilizarlo. Ahora sólo queda esperar que los usuarios de todo el mundo hagan uso de este programa para reivindicar, al menos, la tarifa plana.

La descarga de Comebanners 1.2 se efectúa vía Internet, al igual que su actualización, en el



el portal de terra con Comebanners 1.2

site de la Asociación de Internautas: www.internautas.org/comebanners. Ahora Arroba te lo pone más fácil: Comebanners 1.2 se incluye en nuestro CD.

Violeta González-Palencia

El programa permite al usuario decidir cuándo quiere ver la publicidad en la pantalla de su ordenador


El freaky, siempre @lerta
@LgarRoBa
AÑO 9 (??), TERCERA ÉPOCA, Nº 31
Todos los MUÑECOS del mundo
Los simios y CHARLTON HESTON
ANUNCIOS para todos
©PIXAR/DISNEY/BUENAVISTA
LIGHTYEAR
SPACE RANGER
¡HAN VUELTO!

LA PELÍCULA QUE DARWIN ODIARÍA

Pregunta de examen, listillos. A ver ¿quién era Pierre Boulle? A ver, el del fondo... No, no es un destacado representante de la nouvelle cousine. ¿Sí? No, amiguito, la marca de comestibles es Bonduelle. ¿El chico con granos de la esquina? ¡Exacto! ¡Es el escritor de la novela El planeta de los simios! ¡Esto merece un premio! Venga, todos a la vez: ¡FREAKIEEEEEEEEEEEE! Bien, esta pregunta venía a cuento de que los penúltimos rumores, ya desmentidos, situaban a Tim Burton como director de una posible nueva versión de la película de los años setenta. Si no os imagináis a los simpáticos simios en los típicos ambientes repletos de espirales con música de Danny Elfman propios del despeinado director de Sleepy Hollow, el siguiente artículo puede que os sirva para despertar vuestra adormilada imaginación. O puede que no.

UN LIBRO

Esto, como casi todo, empezó con un libro. (Otros empezaron con la Biblia y fíjate qué negocio montaron). Un libro de ciencia-ficción escrito por un francés, lo cual tiene más mérito. Y, mejor aún, escrito por el mismo tío que escribió el libro El puente sobre el río Kwai, basado en las experiencias que tuvo el propio Boulle como prisionero de guerra de los japoneses y del que se hizo la peli esa en la que todo el mundo silbaba mucho. Bueno, pues no nos vayamos por las ramas, aunque estemos hablando de monos (¡Hoy estoy sembrado!). En 1963, con 51 años, Boulle escribe El planeta de los simios. La historia empieza con dos viajeros espaciales que se encuentran una nave abandonada en la que pueden leer la historia de un periodista que aterriza en un planeta gobernado por monos del que consigue escapar al fin con el conocimiento de un terrible secreto. El libro está muy bien, y tiene las suficientes diferencias con las películas como para que resulte interesante incluso para los que se sepan las películas de memoria. Y el final es totalmente distinto, aunque también con sorpresa final y en el mismo sentido que el final de la primera película. Además, como toda ciencia-ficción de la buena, la novela en realidad no trata sobre el futuro, sino sobre el presente, y la organización social de la sociedad simia que te presenta la novela tiene mucho de las teorías de Sartre (¡Toma! ¡Una referencia a Sartre en el Algarroba!).

UN TRASVASE

La novela, escrita en francés, tuvo gran aceptación en su versión inglesa. Tanto que productores americanos decidieron convertirla en una película, lo cual tuvo que sentar muy mal a los chauvinistas franceses, aunque, claro, la Gaumont, que es la principal productora francesa, no estaba para muchos dispendios y entonces todavía no había nacido Jean Luc Besson que es el único que se atreve con esas cosas. Bueno, pues la novela cayó en manos de una productora especializada en producciones de serie B, King Brothers, que encargó un guión ni más ni menos que al creador de la mítica "Twilight zone", Rod Serling. Sin embargo a Serling se le fue la mano y el proyecto resultaba demasiado caro para los hermanos King. Pero Hollywood es un patio de vecinas y, aunque no había internet, los rumores sobre una película con monos que

La novela cayó en manos de una productora especializada en producciones de serie B, King Brothers, que encargó un guión ni más ni menos que al creador de la mítica "Twilight zone", pero resultaba demasiado caro.



hablaban llegaron a oídos de Blake Edwards, el creador de La Pantera Rosa, que quiso filmar el film. El problema es que el guión implicaba construir ciudades repletas de simios y el presupuesto se iba a 100 millones de los de la época, o sea, de 1965. Un año después el produtor Arthur P. Jacobs andaba planeando hacer una nueva versión de King Kong, lo cual demuestra que Dino De Laurentiis no es original ni para no ser original. Los ejecutivos de la Fox no andaban muy por la labor y el guión de Serling llegó a las manos de Jacobs, que decidió cambiar un mono gigante por un montón de monos pequeños.

Jacobs le pidió a Serling que economizara, y a este se le ocurrió "prehistorizar" el ambiente de la película, lo cual ahorraba mucho en decorados. Claro, eso se cargaba el final de la novela, donde los simios estaban muy

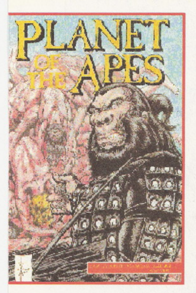
APEMANIA





El rodaje tuvo que apresurarse más de la cuenta debido a que la Metro preparaba una película de ciencia-ficción realizada por Stanley Kubrick en la que se decía que también salían monos... No, no era Eyes Wide Shut. El objetivo de la Fox era estrenar antes que Kubrick y ser los primeros en revolucionar el campo de la ciencia-ficción cinematográfica

tecnificados, así que Serling hizo un nuevo final, el de ese Charlton Heston maldiciendo a la humanidad ante los restos de la Estatua de la Libertad, ya un clásico del cine. Pero no adelantemos acontecimientos.



UN RODAJE

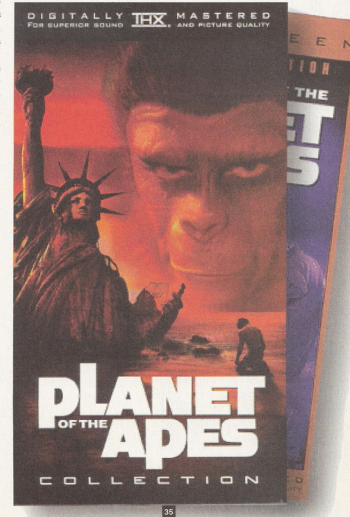
Jacobs encargó la realización a Franklin J. Schaffner, que luego rodaría Papillon, Patton y Los niños del Brasil. Como protagonista en el papel de Taylor, el astronauta náufrago en un planeta dominado por simios pusieron a Charlton Heston, que de esta manera abandonaba su etapa histórica (Los diez mandamientos, Ben Hur) e iniciaba su etapa apocalíptica (El planeta de los simios, El último hombre vivo) para luego continuar con su etapa catastrofista (Terremoto, Aeropuerto). Junto a él, y para hacer bonito, estaba Linda Harrison que, poco después de acabar la película, se casó con Richard Zanuck, jefazo de la Fox e hijo del mítico productor Darril F. Zanuck. Para que os hagáis una idea, es la morenilla de Cocoon. Y, por supuesto, estaban los monos.

En el papel del amable chimpancé Cornelius colocaron a Roddy McDowall, un Mickey Rooney de segunda que luego hizo un fabuloso papel de cazavampiros en Noche de miedo. Junto a él Kim Hunter en el papel de su esposa Zira, que es la única que pilla un beso en la película... de Charlton Heston, y Edward G. Robinson, el mítico especialista en papeles de gangster, como el manipulador Dr. Zaius. Los actores necesitaban cuatro horas para ponerse los, convincentes para la época, disfraces de mono diseñados por el maquillador Jim Chambers, que consiguió un Oscar por su labor. La dureza de las sesiones de maquillaje provocaron que Robinson dimitiera de su papel, siendo sustituido por el especialista en Shakespeare Maurice Evans.

El rodaje tuvo que apresurarse más de la cuenta debido a que la Metro preparaba una película de ciencia-ficción realizada por Stanley Kubrik en la que se decía que también salían monos... No, no era Eyes Wide Shut. El objetivo de la Fox era estrenar antes que Kubrik y ser los primeros en revolucionar el campo de la ciencia-ficción cinematográfica. Lo primero lo consiguieron, lo segundo es más discutible. Lo que no se les puede negar son los 150 millones que recaudaron las cinco películas de la serie. Sí, cinco. ¿Te crees que no te las vamos a contar?

CINCO PELÍCULAS

EL PLANETA DE LOS SIMIOS. (1968) El comandante George Taylor aterriza en otro planeta tras un viaje interestelar de seis meses que atraviesa un extraño fenómeno cósmico. Se supone que partió en 1972, lo cual demuestra la fe que tenían en la carrera espacial los guionistas. Este mundo está dominado por



de habla. Los chimpancés dominan las artes y la ciencia, mientras que los gorilas son la casta guerrera. Taylor cae en las manos de una amable psicóloga de humanos y de su pareja, un arqueólogo que sostiene que la de los simios no es la primera especie en habitar su planeta, lo cual le coloca bajo sospecha de herejía ante el consejo presidido por el doctor Zaius, Jefe Científico y Defensor de la Fe, que se queda de piedra cuando descubre que Taylor es inteligente y sabe hablar (A Taylor no le extrañó lo más mínimo que los monos hablasen un inglés perfecto, por cierto). Taylor consigue huir con la ayuda de sus amigos monos y de la maciza Nova, una humana modelo ideal de cualquier hombre: guapa, obediente y tonta. Por cierto que las mujeres del planeta de los simios estaban todas perfectamente depiladas. Bueno, el caso es que Taylor huye en busca de su nave para descubrir que no está en otro planeta, sino en la Tierra del futuro, 2000 años después de su época. ¿Fin de la historia? Naturalmente que no.

REGRESO AL PLANETA DE LOS SIMIOS. (1969) Una nueva misión espacial aterriza en el planeta de los simios en busca de Taylor (que sigue siendo Charlton Heston), misión que también atravesó el mismo y misterioso fenómeno cósmico que hace viajar en el tiempo. Sólo hay un superviviente (sería para ahorrar en reparto). Mientras, un ambicioso general embarca en una acción militar al pueblo simio, una guerra para invadir la Zona Prohibida, lo que antes era conocido como Nueva York y que ahora es un erial radiactivo. La Zona resulta estar habitada por desfigurados humanos mutantes poseedores de poderes telepáticos y, peor, de una bomba nuclear capaz de arrasar todo el planeta. Los monos asaltan el refugio de los mutantes y estos hacen estallar la bomba. ¿Fin de la historia? Pues no.

HUIDA DEL PLANETA DE LOS SIMIOS. (1971) Pues sí, alguien huyó del planeta de los simios. Ni más ni menos que Zira y Cornelius junto al Dr. Milo, que aterrizan en el año 1973 con la nave de Taylor. Los monos se hacen los longuis y no sueltan palabra, haciendo creer a los que los rescatan que son monos entrenados. Pero al final ella (mujer... mona... tenía que ser) habla y son tratados como celebridades. Sin embargo el asesor científico presidencial se da cuenta de que vienen del futuro y que los monos van a dominar la tierra y todo eso. Y se acojona más cuando descubre que Zira está embarazada y que su hijo puede ser el causante del fin de la humanidad. (¿Os creíais que lo de contar en las secuelas los orígenes de las sagas es invento de George Lucas?) Los monos se refugian en un circo, Zira da a luz, son descubiertos, perseguidos hasta el puerto y abatidos por el ejército. El niño cae de los brazos de su madre



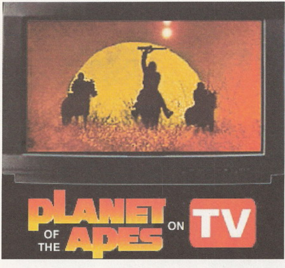
hasta el agua. ¿Fin de la historia? Pues tampoco. Justo encima de los créditos finales oimos el llanto de un niño.

LA REBELION DE LOS SIMIOS (1972) De nuevo Roddy Mc Dowall hacía su aparición en

APEMANIA



la saga, esta vez en el papel de César, el hijo de Cornelius y Zira. La acción se sitúa en 1991. Un virus ha matado a todos los perros y gatos y los monos los han reemplazado como mascotas primero y luego como esclavos. César se ha criado en el circo y esconde su inteligencia de los humanos. Magnífica, por cierto, la escena en la que, como todos sus congéneres, el joven chimpancé elige su nombre al azar entre una lista que le muestran. Claro, el mono sabe leer y busca a propósito el nombre César, como augurio de su futuro papel. César además de inteligente es concienciado y pronto provocará una rebelión de los simios contra los humanos



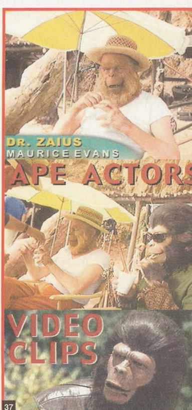
aunque con el afán de crear una sociedad igualitaria. Muy emocionante, por cierto, la parte en la que César muestra que es capaz de hablar. Su primera palabra es ¡No! La insurrección pronto alcanza el éxito. ¿Fin de la historia? Tampoco, so rancios.

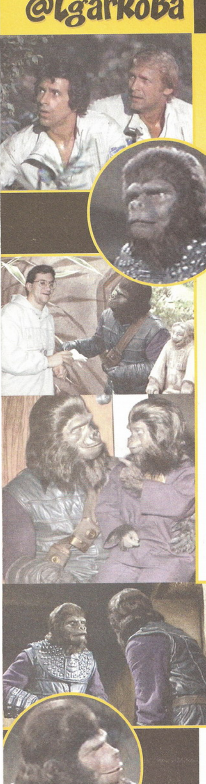
El comandante Taylor cae en las manos de una amable psicóloga de humanos y de su pareja, un arqueólogo que sostiene que la de los simios no es la primera especie en habitar su planeta, lo cual le coloca bajo sospecha de herejía ante el consejo presidido por el doctor Zaius, Jefe Científico y Defensor de la Fe, que se queda de piedra cuando descubre que Taylor es inteligente y sabe hablar.

BATALLA POR EL PLANETA DE LOS SIMIOS. (1973) A estas alturas la saga iba degenerando. De todas formas el estudio no cejaba en su empeño en exprimir la saga simia. Además del sempiterno McDowall la película contó, ni más ni menos, que con el gran director y actor John Huston en un pequeño papel. La acción se situa en el año 2000, ha habido una guerra nuclear y César es el líder de una ciudad simia donde los humanos son tratados con igualdad. Pero la paz dura poco. Por un lado, hay un general rebelde (gorila, cómo no) y por otro tenemos una tribu de humanos mutantes. Se lía otra guerra y hay una auténtica masacre en todas las facciones. El final, preciosamente ambiguo, ofrece un atisbo de esperanza para la igualdad entre las dos razas, lo cual no deja de tener su gracia para todos los que conocen las dos primeras películas. ¿Fin de la historia? ¡Que te crees tú eso!

Y MÁS...

Arthur P. Jacobs, el productor de la pentalogía falleció en 1974 con lo que los derechos de la serie, que le pertenecían, fueron tomados por la Fox. Sin embargo, las últimas películas no habían sido tan exitosas como ellos esperaban y si os leísteis el artículo sobre las secuelas que publicamos hace un par de Algarrobas sabréis que cuando el filón cinematográfico se agota le toca el turno a la televisión y, en efecto, la saga tuvo continuación en forma de serie televisiva que, en 1975, contaba las desventuras de otro equipo de astronautas que iba en busca de los que desaparecieron en las dos primeras películas. La serie apenas dio para dos temporadas y no era sino un remedo de situaciones más que conocidas. Por otro lado también se hizo una serie de animación bastante mala que sólo duró una temporada y comics, 11 números de "Adventures on the planet of the apes" editados por Marvel entre 1975 y 1976 que adaptaban las situaciones de las dos primeras películas. Y, por supuesto, juguetes, figuritas y demás merchandising. Tras el año 76 la estrella de la saga simia declinó





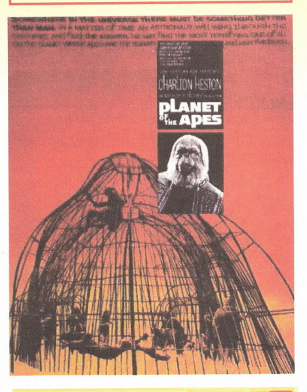
definitivamente, coincidiendo con la fiebre galáctica donde, por cierto, aparecía cierto wookie de simiesca apariencia. ¿Fin de la historia? Casi, pero no.

Y DESPUÉS...

Los conceptos que animaban la saga del Planeta de los Simios son tan interesantes, y más cercanos a nosotros que, por ejemplo, los que aparecían en Star Trek. Y las películas son bastante entretenidas, sobre todo las dos primeras. Pero mientras que los trekkies, si bien pocos, existen y se hacen notar, no se puede decir lo mismo de los fans (¿apies?) de esta saga. La efímera editorial norteamericana Adventure intentó en 1991 resucitar a los simios en las series Planet of the Apes (más de lo mismo), Ape City (mucho más divertida y desmadrada, donde aparecían gángsteres simios y monos ninja) y el dislate, Ape Nation, un imposible crossover entre Alien Nation (lo de los extraterrestres cabezones) y los monos, pero la aventura sólo duró un año escaso. Desde entonces la franquicia primate no ha dado señales de vida. Hace un par de años se habló de que James Cameron estaba estudiando la posibilidad de hacer un remake con Schwarzenegger repitiendo el papel de Charlton Heston, del que es amigo y admirador y que aparecía como jefe de la Agencia de Espionaje de la mejor película de Cameron, Mentiras Arriesgadas. Pero Cameron abandonó pronto el proyecto (si es que alguna vez lo acarició) y la producción de una nueva versión sobre el Planeta de los Simios es uno de esos rumores que de vez en cuando asaltan los mentideros de internet.

Lo que sí se ha confirmado es que Todd McFarlane, creador de Spawn y ganador de varios Grammys por sus vídeos para Pearl Jam y Korn, está preparando Gorilla World, una serie de animación cuyos conceptos son muy similares a la saga que nos ocupa. McFarlane ha declarado que, en efecto, se inspira en las películas de los setenta, que vio cuando era un niño. Como quiera que McFarlane tiene la capacidad de convertir en éxito todo lo que toca no sería de extrañar que la Fox se decida a resucitar la saga de los simios. Como dicen los americanos, se trata de "espera y ver"... ¿Fin de la historia? Quién sabe... ■

Arthur P. Jacobs, el productor de la pentalogía falleció en 1974 con lo que los derechos de la serie, que le pertenecían, fueron tomados por la Fox. Sin embargo, las últimas películas no habían sido tan exitosas como ellos esperaban y la saga tuvo continuación en forma de serie televisiva que, en 1975, contaba las desventuras de otro equipo de astronautas que iba en busca de los que desaparecieron en las dos primeras películas.



-http://www.spleenworld.com/apes/
-http://www.geocities.com/Area51/Hollow/3774
-http://members.aol.com/rogerapple/forbiddenzone.html
-http://www.foxhome.com/planetoftheapes/
-http://www.geocities.com/Hollywood/5658/

APEMANIA



The Ad Critic: Movie Trailers - Netscape

Archivo Edición Ver Ir Communicator Ayuda

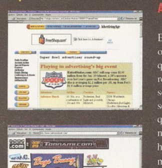
Marcadores Dirección: http://www.adcritic.com/trailers/ Elementos rel.

AD CRITIC All Ads,

Y SI ENCUENTRAS ALGUNO MEJOR... ¡BÁJATELO!

Documento: Ejecutado

Estamos rodeados de anuncios. Por algo vivimos en una sociedad de consumo, ¿no? No en vano muchas veces hablamos en @lgarroba de cosas tangibles, que el freaky como tú acaba adquiriendo, previo desfalco o robo de banco. Y esas cosas tendrán que anunciarse de alguna manera. No, no vamos a meterte entre pecho y espalda un seminario de publicidad ni nada de eso, pero te daremos una pista para que veas algunos anuncios realmente memorables, que pueden acabar en tu disco duro, por si el mando de la tele te pilla algo lejos.



Que la publicidad es un arte, no vamos a cuestionarlo. En toda videoteca freaky que se precie no puede faltar las grabaciones de esos festivales de publicidad en los que muy mal se tiene que poner la cosa para que España no se lleve ningún premio. Entre tanto episodio de South Park, maratones de Friends y noches con Indiana Jones, de vez en cuando viene de maravilla ver un par de horas de publicidad. Es curioso, como nos corten una película, maldecimos a los anuncios y a la madre que los parió, pero si nos dan una cinta con 4 horas de ellos, los recibimos con los brazos abiertos y pasan a formar parte de nuestra privilegiada estantería. Sobre todo si son anuncios que han recibido premios, son ingeniosos y sale gente hablando sobre la creatividad y su aplicación para vender pastillas para la tos. Tampoco nos vamos a tragar los mismos anuncios de todos los días, ¿no? ¿NO?

Anuncios "bajables"

En www.adcritic.com tenemos la oportunidad de ver esos anuncios que llaman la atención más por su realización que por el producto o servicio que ofrecen. Habría que ser muy malpensado para concluir que este site es una forma de meternosla sin que nos enteremos y que haga publicidad más o menos subliminal de las marcas en cuestión. La cosa es mucho más simple. Hay muchos anuncios que merecen ser vistos una y otra vez, y no porque nos atraiga lo que vende. La ventaja de este site es que podemos llenarnos el disco duro de spots, y deleitarnos la vista... Después de haberla "deleitado" de otras formas -sí, ya sabéis a qué nos referimos-.

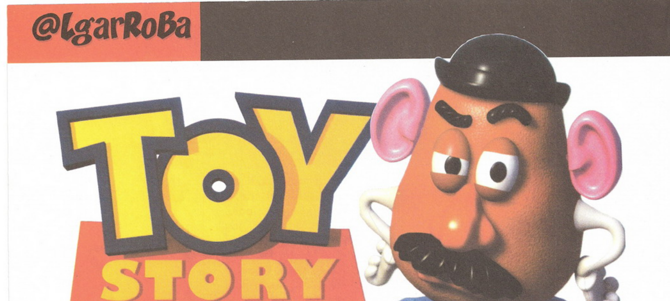
> **En toda videoteca freaky que se precie no puede faltar las grabaciones de esos festivales de publicidad en los que muy mal se tiene que poner la cosa para que España no se lleve ningún premio. Entre tanto episodio de South Park, maratones de Friends y noches con Indiana Jones, de vez en cuando viene de maravilla ver un par de horas de publicidad.**

Son anuncios americanos, pero nadie nos dice que cualquier día no veamos un anuncio patrio en este site. Da igual la procedencia, por otra parte, lo que importa es que nos divirtamos viendo estos anuncios. Lo que sí se observa es que hay algunos anunciantes preferidos por los que mantienen la web y por quienes navegan y votan por los mejores. Entre ellos están la cerveza Budweiser y el canal de televisión Cartoon Network. Uno se gasta mucha pasta en hacerlos, y el otro le echa más imaginación que dinero a la cosa. Unas y otras marcas sí que coinciden en eso de gastarse dinero y creatividad en ciertas fechas. Mientras que en España los anuncios más apetecidos -y caros- coinciden con emisiones de fútbol, series punteras y el inevitable Fin de Año, en Estados Unidos, la tele (y este mismo site) se viste con sus mejores galas el día de la Super Bowl. Es más, podemos ver en Ad Critic los anuncios que se pusieron en esa fecha, y que tanto dinero costó su emisión.

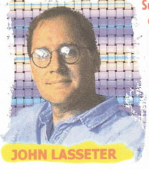
Pero también hay sitio, cómo no, para los últimos trailers de cine (estos días, el de la película de X-Men está causando estragos en la red) y los videoclips más punteros. Vamos, que por falta de atractivo no va ser. Como mucho por falta de una buena conexión, pero afortunadamente, si por algo se caracteriza el mundo de la tele es por la fugacidad, y esta máxima implica que los spots son muy cortos. O sea, que tampoco catigaremos mucho la cuenta del teléfono si periódicamente nos damos un paseito por www.adcritic.com. Otra curiosidad es que, estos días, coincidiendo con las primarias en USA, han puesto los vídeos de campaña de los candidatos. No es que vayas a votar a Al Gore o al hijo de George Bush, pero sí que resulta curioso ver esos anuncios y compararlos con los que salen en pelis como Primary Colors o Ciudadano Bob Roberts. Nunca se sabe, a veces la realidad supera a la ficción...

En fin, que merece la pena echar un vistazo a los anuncios de la tele. Ya sólo esperamos que cunda el ejemplo y algún internauta de aquí se ponga a digitalizar cortes y cortes de esos tan largos de los que se producen en nuestras televisiones a las 10 de la noche... ■

Documento: Ejecutado



EL MIRAGLO DE LA INFROSMÁTICA


JOHN LASSETER

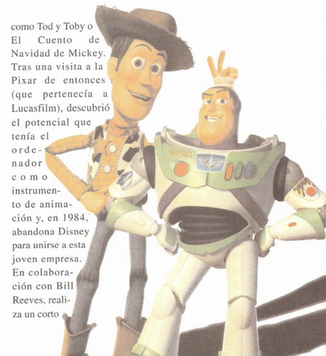
Supongamos que estás tan tranquilo en tu habitación de friki, estás disfrutando de una demoledora partida al Tekken 3, al enemigo de turno le estás dando patadas hasta debajo de los párpados. Entonces, como un rayo, una idea viene a tu mente de friki: no has bajado a por tu ración diaria de gusanitos, kikos y panchitos. Aunque disgustado por la idea de bajar a la calle, que te dé el sol y mezclarte con la gente real, decides bajar... Es entonces cuando ocurre lo increíble: tus figuritas de Star Wars comienzan a bailar con la figura de resina de Vampirella, tu maqueta del Enterprise comienza a dar vueltas por todo tu cuarto y una figura de Mortadelo rellena de gominolas charla amigablemente con tu estatuilla de Goofy que te trajeron de EuroDisney... ¿Una locura? Pues con una tontería como esta, conocimientos informáticos y mucho talento, el amigo John Lasseter ha realizado una de las mejores películas de animación de todos los tiempos: Toy Story.

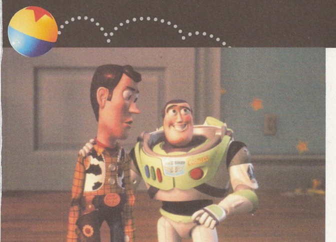
El padre de la criatura

Antes de conocer los entresijos de esta gloriosa película (que ya va por su segunda entrega), parémonos a conocer un poco al responsable de esta maravilla de la animación (ya sé, ya sé que no os apetece en absoluto, pero queda muy bien, como muy documentado y tal).

John Lasseter nació en Hollywood y desde muy pequeño se enamoró del mundo de la animación. Entró en CalArts, un centro donde se estudiaba arte, diseño y fotografía, Lasseter fue el segundo alumno en ingresar en el curso sobre animación que organizaba la misma Disney, durante su estancia en el centro ganó varios premios de animación. Pronto entró a trabajar en la Disney, trabajando en películas como Tod y Toby o El Cuento de Navidad de Mickey. Tras una visita a la Pixar de entonces (que pertenecía a Lucasfilm), descubrió el potencial que tenía el ordenador como instrumento de animación y, en 1984, abandona Disney para unirse a esta joven empresa. En colaboración con Bill Reeves, realiza un corto

Se utilizó más tecnología informática de la que nunca se había empleado anteriormente, por citar un ejemplo, para renderizar los 110.000 frames de la película se necesitó un tiempo equivalente a 46 días solo procesando.





donde dos flexos juegan a la pelota: Era el nacimiento de la mascota de la futura Pixar: Luxo Jr.

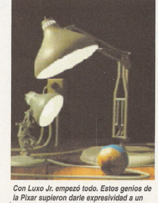
Después de realizar varios cortos que tuvieron buena acogida por la crítica (Tales como Red's Dream o KnickKnack), Lasseter ganó un Oscar al mejor corto de animación por Tin Toy en 1988 y por Geri's Game en 1997. Por si fuera poco, tuvo tiempo de trabajar en otras producciones; por ejemplo, fue el encargado de diseñar y animar la vidriera del caballero medieval que aparecía en El Secreto de la Pirámide. Y así, tacita a tacita, hasta llegar a Toy Story.

"Cuando terminamos la primera película, nos dimos cuenta de que había muchas más ideas que no habíamos explotado. Unas de ellas era que uno de los hijos de un juguete crecía más que él. Si eres un juguete, lo peor que te puede pasar es que crezcan más que tú".

Tori Tori: la pinícula

Pues estaba el amigo Lasseter tan contento, porque sabía hacer cositas con los ordenadores y no se le colgaba el Windows ni nada, y en esto que le llega Disney y le dice: "Chaval, tú vas a hacer una película con nosotros y te vas a hinchar a ganar dinero". Lasseter, que de tonto no tiene un pelo, acepta. Con el resto de su equipo, deciden en principio hacer algo con Tiny, soldadito de hojalata protagonista en su corto Tin-Toy, pero la idea fue cambiando hasta que Tiny se convirtió en un soldado espacial de juguete, equipado con la más alta tecnología: Buzz Lightyear había nacido. Como contrapartida, pensaron en un muñeco de ventrílocuo que, con el tiempo y el cambio de ideas típico de cualquier empresa que se precie, llegaría a convertirse en el cowboy favorito del niño -Andy-, por lo menos hasta que Buzz le quite el puesto.

Esta era la historia, sin embargo, los encargados de testar el producto no le daban mucho crédito a la idea: Era muy difícil acercarse al éxito que tenían las



Con Luxo Jr. empezó todo. Estos genios de la Pixar supieron darle expresividad a un flexo... Sin ponerle ojitos tiernos, ni voz ni cancioncitas. Eso tiene mérito.



películas animadas (animación tradicional) de la Disney como Aladdin, La Bella y la Bestia o El Rey León . No obstante, Lasseter siguió adelante con el proyecto y fue engordando el grupo de juguetes, tomados la mayoría de juguetes que todos los niños conocían: Mr. Potato, Telesketch o Slinky. Intentó también reclutar a Barbie para la película, pero los ejecutivos de Mattel se negaron en redondo... Teniendo en cuenta las ventas que tuvieron los juguetes de Toy Story tras la película, se deben estar dando con un canto en los dientes, los muy idiotas.

Después de todos los follones, llegó la película. Una película que, todo hay que decirlo, no era exactamente para niños. El tema que trataba, creerse lo que no se es, chocar con la deprimente realidad y la aceptación de uno mismo, son experiencias que los niños, afortunadamente, no conocen. Por otro lado, la película estaba salpicada de homenajes a otras películas (En busca del arca perdida, La Guerra de las Galaxias o El Exorcista) que difícilmente puede captar un niño. Quizás por esto, en Toy Story los niños se dedican a jugar con sus juguetes del Happy Meal mientras que los adultos (¿) los insultamos y les pedimos, entre guantazo y guantazo, que se callen, jolines. Pero Toy Story no es una buena película sólo por sus personajes y su historia (que ya es bastante) también en el apartado técnico, la película dejó pasmado a más de uno y a más de dos. Se utilizó más tecnología informática de la que nunca se había empleado anteriormente, por citar un ejemplo, para renderizar los 110.000 frames de la película se necesitó un tiempo equivalente a 46 días solo procesando. El estudio de movimiento de todos y cada uno de los objetos está estudiado hasta el mínimo detalle, respetando lo que Lasseter llama "la integridad del objeto" (que va desde no pintar rasgos faciales a los objetos hasta hacer que los objetos realicen movimientos que no pueden hacer, de una manera natural).

Con un genio como este tipo al frente del proyecto, no de extrañar que la película fuera un éxito de público, generando más

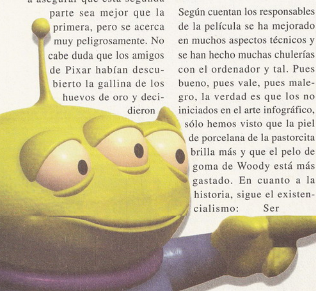


En la historia de la segunda película, sigue el existencialismo: Ser alguien muy famoso y querido y darte cuenta de que eso puede acabar de un momento a otro.

de 184 millones de dólares en taquilla, se vendieron más de 22 millones de cintas en Estados Unidos, consiguió ser nominado al Oscar por el mejor guión escrito y llegó a ser la tercera película de animación más exitosa, hasta 1999, cuando ocupó el cuarto puesto al entrar una nueva película en segunda posición: Toy Story 2.

Segundas partes buenas

Muy buenas. No nos atrevemos a asegurar que esta segunda parte sea mejor que la primera, pero se acerca muy peligrosamente. No cabe duda que los amigos de Pixar habían descubierto la gallina de los huevos de oro y decidieron exprimirla un poco más, aunque luego se pongan modositos y digan que: "Cuando terminamos la primera película, nos dimos cuenta de que había muchas más ideas que no habíamos explotado. Unas de ellas era que uno de los hijos de un juguete crecía más que él. Si te pierdes, te encuentran y no pasa nada. Si te rompes, te reparan y ya está. Pero si eres un juguete, lo peor que te puede pasar es que crezcan más que tú".



Según cuentan los responsables de la película se ha mejorado en muchos aspectos técnicos y se han hecho muchas chulerías con el ordenador y tal. Pues bueno, pues vale, pues malegro, la verdad es que los no iniciados en el arte infográfico, sólo hemos visto que la piel de porcelana de la pastorcita brilla más y que el pelo de goma de Woody está más gastado. En cuanto a la historia, sigue el existencialismo: Ser alguien muy famoso y querido y darte cuenta de que eso puede acabar de un momento a otro. Por supuesto, en esta película siguen los homenajes a otros largometrajes: Parque Jurásico, La guerra de las Galaxias (¡otra vez! ¡parecen redactores de @lgarroba!) o James Bond. Para rematar la gracia, aparecen nuevos juguetes como la señora Potato, Whizzy (Un pingüino de goma que ha perdido la voz) o la mismísima Barbie, que esta vez los de Mattel pasan por el aro y han permitido que salga en la película (una bajada de pantalones cinematográfica).

Así que ya sabes, friki de mierda, sal de tu habitación, véte al cine (recuerda que en esos sitios está permitido comer) y ve la segunda entrega de Toy Story. Tú disfrutarás un rato, y los juguetes de tu habitación descansarán de la horrorosa visión que supone tu trasero asomando por los pantalones cuando te sientas a jugar al Tekken 3, que ya te vale... ■

http://www.angelfire.com/
mi2/HomeImprovement2/ToyStory2.html
http://members.xoom.com/mrtoystory/
http://toystory2.futurezone.com/toystory.html
http://www.ts2.in2home.co.uk/newpage2.htm
http://www.pixar.com
http://www.toystory2.com

Cómo me gustaban los muñequitos...



¿Quién no ha jugado nunca de pequeño con muñequitos? Seguramente que cualquiera recuerda sus juguetes de la infancia, y con un cariño muy especial a esos muñecos con los que se montaba mil y una historias, batallas, misiones o partidos de fútbol. Desde los simples y famosos "clicks" de Playmobil hasta los sofisticados Transformers de Mattel. Y muchos nos quedamos ahí. Al perder la infancia perdimos a los muñequitos. Y ahora que somos mayores y tenemos "todo" el dinero del mundo, descubrimos que la industria juguetera no se ha quedado en los "clicks", y vemos cientos y miles de muñecos, ahora llamados figuras de acción, para nuestro asombro. Y, ¿ahora qué hacemos con nuestros ahorros?

Cualquiera que lleve un tiempo sin pasearse por una juguetería y de golpe y porrazo se encuentre frente a un escaparate de una, está perdido. De repente, el niño que llevamos dentro y que sigue ahí todavía, sale de un rincóncito de nuestra estresada mente y se apodera de nuestros actos.

Entramos en la juguetería y, sin defensa alguna posible para el shock, babeamos. Los ojos grandes como platos, la mandíbula desencajada y el corazón a mil por hora. Y de repente, nos damos cuenta de que llevamos una cartera con dinero y casi todos, una tarjeta de crédito. En este momento un escalofrío recorre nuestra espalda hacia arriba hasta llegar al cerebro. Es nuestra adulta consciencia intentando recuperarse del shock inicial y tomar de nuevo el control sobre el resto del organismo. Se produce una parálisis total, y comenzamos a sudar. Un sudor frío. El corazón se acelera todavía más. El niño y el hombre se pelean a muerte mientras que la habitación y sus estanterías cargadas de juguetes parecen dar vueltas y vueltas, para confundirte aún más si cabe.

Finalmente el hombre gana. Y salimos de la juguetería repitiéndonos que ya eres mayorcito para esas cosas. Ja.

Vuelves a casa, eso sí un poco zombi, y continuas con tu vida normal de adulto. Ves la tele, tomas café y te lees el periódico cuando has terminado de cenar. Y antes de irte a la cama y mientras te miras al espejo cuando te está lavando los dientes te vuelves a paralizar. Eso que ves eres tú. Pero lo miras fijamente y vuelves atrás en el tiempo unos pocos años. Y te acuerdas de cuando eras pequeño y, te obligaban a lavarte los dientes, y tú se los lavabas a tus madelmans. Y recuerdas cuando te ibas a la cama, te llevabas una linterna y un monton de muñequitos

y añorando los viejos tiempos. A la mañana siguiente en el trabajo sigues conmocionado, con la cabeza ida, y decides actuar. Cortar de raíz el problema.



y debajo de las sábanas te montabas una batallita. Revives la maravillosa victoria del Capitán Justicia frente a las tropas mecánicas del Doctor Maldad, y cuando los hermanos Poder se batieron contra la Sociedad de la Muerte y... vuelves a la realidad y ves que te estás pringando con la pasta de dientes. Qué tiempos aquellos.

Esa noche la pasas dando vueltas en la cama,

Justo en ese momento, escuchas a un par de compañeros de hablar de una tienda especializada de cómics (anda, ¡pero si también leías cómics!) que acaban de abrir en un centro comercial. Que tienen de todo, incluso un Mazinger Z de medio metro. Desde este momento ya no eres dueño de tus actos. Ahora sí que vas a cortar de raíz el problema. Te levantas y empiezas a hablar con tus compañeros, a los que hasta ahora habías considerado unos niñatos que no habían madurado.

Pues sí, tío. Tienen de todo, desde Dark Knight hasta la última figura que ha sacado la McFarlane Toys.

Entonces, interrumpes: ¿Ese McFarlane no era el que dibujaba Spiderman? Y con esta pregunta te sumerges, de nuevo, en un mundo de fantasía. Un mundo muchísimo más rico y variado que cuando eras pequeño. Hay miles de figuras diferentes, superdetalladas, articuladas, de todas las series de cómics, de las ultimas películas, de lucha libre americana, de videojuegos...

A la salida del trabajo te diriges, y que nadie te lo impida, a la susodicha tienda. Subes las escaleras, doblas la esquina y... bloqueo total. Si te impresionó lo que viste en la juguetería, ahora ya no sabes lo que pensar. Es más, no piensas. Ya no hay peleas con el niño que llevas dentro, le cedes gustosamente el control total y éste lo aprovecha.

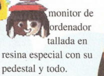
De momento pasas de los cómics, porque te llama mucho la atención una vitrina donde hay expuestas decenas de figuras. Hay de todos los tamaños, hay figuras articuladas y estatuillas, hay bustos y tazas con la cabeza de un personaje... de todo.

Mira ahí, un Darth Maul tan grande como un jarrón, y otro de llavero, y otro articulado, y otro con un intercomunicador y otro con forma de hucha... Te das cuenta que el monopolio de las figuras que tenían las Barbies en cuanto a la variedad dentro de un mismo personaje ya no es tal monopolio. Y eso por no hablar de los Action Man. Ahora, si tienes un personaje favorito, lo podrás encontrar en diversas posturas o tamaños, articulados o sin articular, caros y más caros. Uf, el dinero que cuesta esto. Pero el caso es que hay de todo.

Entramos en la juguetería y, sin defensa alguna posible para el shock, babeamos. Los ojos grandes como platos, la mandíbula desencajada y el corazón a mil por hora. Y de repente, nos damos cuenta de que llevamos una cartera con dinero y casi todos, una tarjeta de crédito.

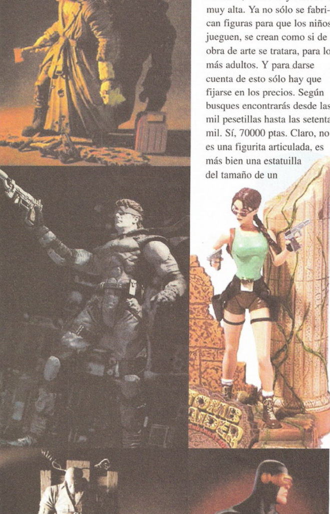
Y es que esto se ha convertido en un





supernegocio. Las compañías de video -juegos sacan figuras de sus héroes de la pantalla, al igual que lo hacen las compañías comiqueras del mundo entero. Y no sólo se sacan figuras después del producto en cuestión, léase cómic, película o videojuego, ahora sale primero el muñeco y luego el producto. Según haya sido su éxito de ventas.

Dejando de lado todo el marketing que pueda existir, hay que ser realista y decir que la cantidad, variedad y calidad es muy alta. Ya no sólo se fabrican figuras para que los niños jueguen, se crean como si de obra de arte se tratara, para los más adultos. Y para darse cuenta de esto sólo hay que fijarse en los precios. Según busques encontrarás desde las mil pesetillas hasta las setenta mil. Sí, 70000 ptas. Claro, no es una figurita articulada, es más bien una estatuilla del tamaño de un monitor de ordenador tallada en resina especial con su pedestal y todo.





El fenómeno que se mueve alrededor de todo este mercado invita a pensar más en compradores del tipo coleccionistas a chavales con ganas de jugar con muñequitos. Quizás sea una cuestión económica simplemente. Quizás pueda ser que el nivel de especialización en esta industria y un profundo estudio de marketing hayan dado como resultado que el lector de cómics que creció leyendo Spiderman o Superman o viendo Star Wars tenga ya la suficiente madurez económica como para adquirir otra serie de productos. Unos productos más caros y que por lo tanto den más beneficios a la compañía que unos muñequitos para niños de 500 pesetas. Pero ojo, no por sacar productos más caros hay que olvidarse de estos últimos dirigidos a un público más infantil. Aquí si importa la cantidad más que la cantidad, y es lo mismo ganar un millón de dólares con figuras caras que un millón de dólares con unas baratas. El dinero es el dinero.



Revives la maravillosa victoria del Capitán Justicia frente a las tropas mecánicas del Doctor Maldad, y cuando los hermanos Poder se batieron contra la Sociedad de la Muerte y... vuelves a la realidad y ves que te estás pringando con la pasta de dientes. Qué tiempos aquellos.

Numerosas compañías se han sumado al fenómeno de las figuritas. Entre ellas hay que destacar la McFarlane Toys, que probablemente haga las mejores figuras del mercado, centrándose en sus series de Spawn y derivados o con algunas de Marv, el protagonista del primer Sin City. Hasbro, encargada de





Te das cuenta que el monopolio de las figuras que tenían las Barbies en cuanto a la variedad dentro de un mismo personaje ya no es tal monopolio. Ahora, si tienes un personaje favorito, lo podrás encontrar en diversas posturas o tamaños, articulados o sin articular, caros y más caros.

realizar las adaptaciones de los héroes DC al mundo del plástico, así como de algunos modelos de Star Wars, el Planeta de los Simios, algunos Pokémon, Action Man o Alien. Toy Biz trabaja con la competencia y desarrolla sus modelos para Marvel, Resident Evil o Xena. La veterana Mattel hace lo propio con la factoría Disney, y en sus adaptaciones de Antz y de Toy Story. Después tenemos compañías como la Playmates Toys con sus modelos de Lara Croft, Galoob también trabajando con Star Wars, Dynamic Force haciendo lo propio con series de vampiros y sangre como Crimson y Buffy, etc.

No hay que olvidar después a las compañías que se encargan del material nipón, tanto de manga, animes o videojuegos como por ejemplo la Pokémon Toys, el nombre lo dice todo, Funimation Productions con los Dragon Ball, Bandai es la encargada de los Power Rangers y el Final Fantasy...

Y ya que hablamos de figuras no podíamos, por lo menos, dejar de reseñar las de la franquicia Games Workshop. Porque si te gustan las buenas figuras te tienen que gustar las de Warhammer y sus derivados. Si bien el coleccionista de estas figuras tendrá que acabarlas él mismo con sus pinturas y detalles, aunque sarna con gusto no pica. También puede que se trate de compradores diferentes ya que unos no pasarán de ser sufridos coleccionistas y otros de frikis de los wargames. Ambos dos, unos pillados. Lo que sí harán, casi con seguridad, estos últimos es jugar, finalidad que tienen estas figuras mediante un sistema más o menos complicados de reglas.

Los precios de estas figuras serán más caros. Sobre todo teniendo en cuenta que serán más pequeñas que los muñecos de los que hemos estado hablando (generalmente son del tamaño de un DNI), aunque sean algunas de plomo blanco, otras son de plástico y siguen teniendo unos precios abusivos. A esto hay que sumarles que las compras sin pintar, incluso sin montar, y que los muñecos, por regla general los compras ya terminados. Si también añades el precio de las pinturas especiales, el pegamento, los pinceles y el resto de materiales que te puedan servir, el precio se puede disparar. Pero, eso sí, tendrás una figurita que podrás lucir orgulloso porque la has terminado tú. Y no habrá otra igual en el mercado. Eso seguro.

Sabiendo todo esto, te habrás dado cuenta que ser un niño está bien porque sólo te limitas a pedir las cosas y esperar que te las compren. Ahora, si quieres tener tu propia colección de figuritas, sean de lo que sean, si quieres pintarlas personalmente, tendrás que rascarte el bolsillo, y mucho, aparte de buscar algo de tiempo libre. Sí, de ese del que no tienes. Suerte, y disfruta ahora que puedes. ■

www.toysrus.com
www.etoys.com
www.spawn.com
www.games-workshop.com
www.mania.com
www.fandom.com
www.playmobil.com
www.hasbro.com
www.bandai.com

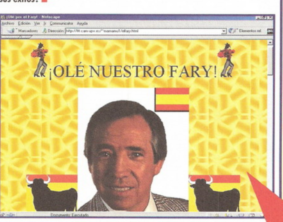
Web del mes

http://ttt.cam.upv.es/~mamamu1/elfary1.html

Los ruegos de algún que otro redactor de @lgarroba han sido escuchados. La búsqueda -casi existencial- de una Red más cañí ha obtenido el primer resultado. Esta página -que ha provocado lágrimas de alegría y alborozo en algún que otro redactor, ejem- está dedicada a la emblemática figura del Fary, ese cantante, actor, taxista... En fin, una figura clave de la cultura española de fin de siglo. Nos guste o no, su nombre provoca siempre alguna reacción, no deja indiferente. Y eso mismo pasa con el site, encaminado a la exaltación del Fary y la Ñ, como símbolo de "lo nuestro". Y es que ha sido (y es) más que un cantante. En estos tiempos de regreso de mitos musicales, y de revival de los 80... ¿A qué espera el representante del Fary para concretar una web oficial, con vídeos en Quicktime y mp3 de sus éxitos?

HOMENAJE A ESPAÑA

OBSEQUIO



PrensaRosa.com, tu revista del corazón en la Red - Netscape

Archivo Edición Ver Ir Communicator Ayuda

Anterior Siguiente Recargar Inicio Buscar Guía Imprimir Seguridad Parar

Marcadores Dirección: http://www.prensarosa.com/ Elementos rel.

Web Chorra

www.prensarosa.com

Era inevitable. Tarde o temprano la red tenía que llenarse de información de todo tipo y, entre esa información, entraría la prensa del corazón. Ya, que no te interesa nada, que la vida privada de los demás no es de tu incumbencia, que te parece traficar con cosas personales... Pero luego acabas pasando por el aro, y, aparte de ver algún culebrón que otro -que lo ves, fijo- le echas un ojo a este tipo de prensa que desdeñas delante de tus amistades. Además, seguro que, entre site y site de información sobre películas, después de saber quién va a hacer tal o cual papel en el Episodio II, seguro que agradeces algo más trivial -porque en la vida hay diversos criterios de importancia y lo relacionado con, por ejemplo, Star Wars, prima sobre todas las cosas-... Y nada mejor que saber qué Miss ha cometido un desmán, o quién se ha quedado embarazada de quién, o qué fotos comprometidas van a costar un carísimo divorcio... www.prensarosa.com te lo ofrece, en completas dosis diarias.





Documento: Ejecutado





- No le faltan pelos para parecerse a un simio: Gaby López
- Doctor Zaius y señora: Pepe Díaz y Enrique Machuca
- Qué mona ella: Cintia Dorigo
- "Esto de los simios se arregla con unas birritas, hombre": Jose Aguilera
- "Malditos, lo habéis fastidiadoooo": Andrés Gómez, al ver la estatua de Clive Sinclair destruida
- Huyeron del Planeta de los Simios: Reme Díaz, Belén Prados, Lisita Granados, Virginia González y Angelina Jolie -Machuuuu-.
- @lgarroba. Emilio o muerte: arroba@activanet.es





@RROBA

MegaMultimedia. C/ Compañía 30, 1º. 29 008 Málaga. Tf.: 95 221 66 44

HOJA DE PEDIDO

¡Ver números disponibles!

- Suscripción a 6 núm. x 995 = 4995
- Suscripción a 12 núm. x 995= 9.995

¡¡¡GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS!!! a partir de dos ejemplares (España)

Nombre ______

Dirección ______

Apdo. ______ Localidad ______ Provincia ______ Telf. ______

Fd.

Suscripción desde el nº· incluido / hasta ______

Números atrasados ______

¡Números disponibles! 1-2-13-15-16-18-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30

FORMA DE PAGO

- Talón Nominativo MEGAMULTIMEDIA ______
- Sellos de Correos ______
- Visa. N. ______ Cad. ______
- Reembolso ______

S.O: Windows32

[I-Worm

Nombre: Haiku

Desde el inicio de la corriente vírica siempre se ha visto a los virus como algo oscuro y maligno. Esto no siempre ha sido así. Prueba de ello es 'Haiku', un ingenioso gusano que lejos de ser destructivo nos deleita con unos bonitos 'haikus'.

No es oro todo lo que reluce

El gusano llega en un fichero PE de 16.384 bytes como attachment de un mail que parece que ha sido reenviado por la persona original con el subject: 'Fwd: Compose your own haikus'. En él nos explica lo que es un 'Haiku' y nos invita a usar el programa incluido para ver algunos ejemplos, así como a enviarlo a todas las personas que queramos.

```
* Referenced by a (U)nconditional or (C)onditional Jump at Address:
|:00401781(C)
|
:00401783 6878563412                push 12345678

* Reference To: ADVAPI32.RegQueryValueExA, Ord:0000h
                                    |
:00401788 E8B3060000                Call 00401E40
:0040178D 0BC0                      or eax, eax
:0040178F 0F8532030000              jne 00401AC7
:00401795 8BF5                      mov esi, ebp
:00401797 FF3584174000              push dword ptr [00401784]
```

Unvistazo al código

----- Original Message -----

>"Old pond...
> a frog leaps in
> water's sound."
>- Matsuo Basho.
>
>DO YOU WANT TO COMPOSE YOUR OWN HAIKUS?
>
>Haiku is a small poetry with oriental metric that appeared in the
>XVI century and is being very popular, mainly in Japan and the USA.
>
>It's done to trascend the limitation imposed by the usual language
>and the linear/scientific thinking that treat the nature and the
>human being as a machine.
>
>It usually has 3 lines and 17 syllables distributed in 5, 7 and 5.
>It must register or indicate a moment, sensation, impression or
>drama of a specific fact of nature. It's almost like a photo of
> some specific moment of nature.
>
>More than inspiration, what you need in order to compose a real
>haiku is meditation, effort and perception.
>
>DO YOU WANT TO COMPOSE YOUR OWN HAIKUS?
>
>Now you can! it is very easy to get started in this old poetry
>art. Attached to this e-mail you will find a copy of a simple
>haiku generator. It will help you in order to understand the
>basics of the metric, rhyme and subjects which should be used
>when composing a real haiku... just check it out! it's freeware
>and you can use and spread it as long as you want!
>
>

INSTALACIÓN EN EL SISTEMA

El gusano se copia en el directorio windows bajo el nombre HAIKUG.EXE y modifica el sistema para que este fichero se ejecute cada vez que se arranque el sistema. Esto lo lleva a cabo de dos formas diferentes,

Uno de los mensajes de Haiku

dependiendo de si se ejecuta bajo windows 9x o en windows NT. En windows 9x modifica el fichero 'win.ini' añadiendo la instrucción 'run=C:\WINDOWS\HaikuG.exe' mientras que bajo windows NT modifica el registro.
En este momento el gusano muestra en pan-

Alias: I-worm.Haiku

.Haiku]

Tamaño: 16.384 bytes

talla con la cabecera "Haiku Generator" un 'haiku' generado aleatoriamente de entre esta lista de palabras:

this that these those of to with from in on slowly calmly soon suddenly eagerly afterward slightly toward now the a and or

bridge light sea fish butterfly foghorn day moon evening spring sunset boat petal blossom stone mist passage darkness dolphin ant shadow star frost cicada wind garden orchard chestnut forest leaf sun winter autumn summer morning tree branch smoke grape rainbow blackness shade edge snowflake raindrop starling stem charcoal silence flurry trunk gnat pear strawberry breeze grass silence worm solstice rain cauliflower dawn fire splinter cedar skyline mushroom foam roar child

reflected calm distant small shifting long overlooking delicate tiny colorful silent noisy faint bruised plucked ripening swollen dark new old brittle steaming decaying single wet bare bright cold heavy purplish fleeting smooth pale imprisoned lightning frozen cupped dewy shriveled fiery hunkered stirring chattering misshapen taut matted visible wild surprising sudden trembling twisting perfect flashing frosted solemn rising lost loved

share shared stop stopped recall recalled drive drove chase chased contain contained return returned rise rose ripple rippled move moved fall fell hang hung miss missed catch caught start started tousle tousled pass passed pluck plucked blind blinded crush crushed awake awoke rattle rattled pierce pierced

Haiku Generator

Faint bare forest
tousles suddenly to the bright mushroom
this grass in the solstice.

Aceptar

Uno de los Haikus

LA INFECCIÓN

En el siguiente arranque del sistema se ejecuta el fichero HAIKUG.EXE activándose así la rutina de infección. Esta rutina busca en el directorio "Mis Documentos" los ficheros con extensión DOC, EML, HTM, HTML, RTF y TXT para encontrar direcciones de correo electrónico a las que enviarse. Acto seguido desencripta el mensaje que más tarde incluirá en el e-mail y conecta a un servidor SMTP que permite enviar mensajes anónimos para poder hacer llegar así una copia a cada una de las direcciones encontradas anteriormente.

Haiku Generator

Bright splinter
the sunset in the lightning foam
slightly rattles.

Aceptar

Otro estupendo Haiku

Dependiendo de un contador aleatorio el gusano conecta a un servidor web para descargar el fichero "/haiku_wav/Haiku.wav", lo reproduce y muestra en pantalla su copyright.

ELIMINÁNDOLO

El proceso manual para eliminar este gusano es simple, tan solo debemos borrar el archivo HAIKUG.EXE y modificar el fichero win.ini o el registro para que no intente ejecutar ese archivo cada vez que arranque.

CONCLUSIONES

Como viene siendo habitual vemos que los creadores de virus agudizan su ingenio para ganarse nuestra confianza y hacernos así ejecutar los ficheros que contienen algo más de lo que a simple vista parece.
Sin embargo hay que destacar también el creciente número de virus y gusanos que no poseen ningún efecto destructivo y que además nos deleitan, como es este caso, con bonitas poesías. Nos vemos el mes que viene, hasta entonces ... sed buenos.

Haiku Generator

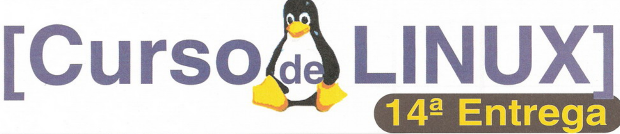
Swollen solemn shade
contains calmly with the hunkered roar
that chestnut from the tree.

Aceptar

Más haikus

ThE_WiZArD
thewizard@pagina.de



CONEXIóN A INTERNET

Hol@ a todos.
Este mes, antes de empezar con la explicación de cómo conectaros a Internet bajo linux, vamos a tratar también algunas de las preguntas que nos habéis hecho llegar a través del correo electrónico ya que, durante las dos últimas entregas, no os dimos respuesta en la revista (por email os respondimos a unos cuantos) a ninguna de vuestras preguntas. Por otra parte y como va siendo tradición ☺, os recordamos que podéis mandarnos cualquier pregunta sobre linux a curso_linux@softhome.net (ojo que entre curso y linux hay un guión bajo).

Empezamos dando respuesta a uno de vosotros que nos preguntaba si se podía instalar linux en otro disco duro que no fuera el C.
La respuesta es que sí. Cuando estáis instalando linux, llega un momento de la instalación en el que se os pregunta en qué partición deseáis instalar linux. Si tenéis dos o más discos duros, podéis elegir en que disco duro meter la partición de linux. Para que os hagáis una idea de la potencia que una vez más tiene linux, podéis incluso montar varias particiones en discos duros diferentes de forma que luego veréis el sistema de ficheros como si fuera uno.

Un pequeño ejemplo para que lo entendáis.
Suponed que tenemos dos discos duros medianitos, podéis hacer que el directorio /home se instale en un disco duro y el resto en el otro. Cuando vosotros hagáis ls / , veréis que entre los directorios aparece el /home y, si hacéis ls /home, veréis los directorios de los usuarios sin tener que preocuparos de montar la partición. De esta forma se puede llegar a conseguir mucho espacio de disco duro porque podéis sumar el espacio de ambos discos duros como si fuera uno grande.

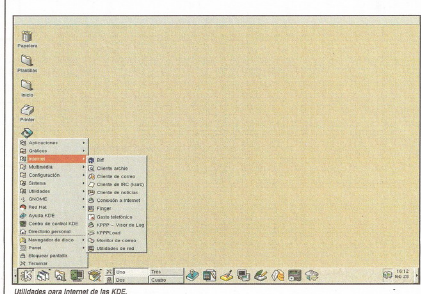
Otro ejemplo más sobre algo que ya hemos visto, los links (vínculos), ¿os acordáis de ellos, verdad? Si en el momento de la instalación no caisteis en el detalle de aprovechar el espacio desperdiciado en otros discos duros que tengáis en vuestro ordenador, no creáis que ahora para hacerlo tenéis que volver a instalarlo todo. Podéis hacer una partición en el disco duro que tengáis espacio (suponed que sea la hdb2) y hacer que se monte automáticamente, copiar los directorios que queráis mover y con un link hacer que un directorio de la partición origen apunte al directorio de la otra partición.

Como no podía ser de otra manera, no nos olvidamos del vmware. Nos habéis preguntado si instalando el vmware bajo linux podíais instalar windows 98 y hacer que funcionaran cosas que no lo hacen bajo linux. La respuesta va a ser un ejemplo que dan los técnicos del emulador: si no hemos configurado bien la tarjeta de sonido bajo linux, no funcionará bajo el emulador. Creemos que con el ejemplo os habremos despejado un montón de dudas al respecto.

Introducción

Después de dar respuestas a las preguntas, vamos con lo que seguro que muchos de vosotros esperabais ansiosos: conectaros a internet bajo linux y dar un paso más para romper los lazos de dependencia con el mundo Microsoft.
Alguna que otra vez hemos dicho que cada linux es, como se suele decir, de su padre y de su madre porque de una distribución a otra, de una instalación a otra,... puede que una cosa que funcione en una, en otra dé conflictos...
Nosotros hemos hecho la configuración de la conexión sobre una RedHat 6.1, un PII 233 y 128 Mb RAM.

Este mes os vamos a explicar el método general y de toda la vida, es decir, el de conectarse vía terminal de texto (una vez conectados podéis usar el netscape bajo X, no penséis que tenéis que navegar en modo texto ☺). El próximo mes, el más cómodo,



Utilidades para Internet de las KDE.

CURSO DE LINUX ⇨ CURSO DE LINUX ⇨

pero no siempre fácil, configurarlo todo bajo ventanas de las KDE.

Requisitos

Como siempre decimos, todo tiene un lado "negativo", esto es: los requisitos. Es obvio que un ordenador y una línea telefónica son imprescindibles. Evidentemente, tan imprescindibles como un módem, ¿ya creíais que se nos había olvidado? ;-). Sin embargo, llegado este punto en el que hablamos del



Un navegador gráfico.

módem, tenemos que advertiros de una cosa: no todos los módems funcionan bajo linux.

Alguno estará pensando o, mejor dicho, preguntándose cómo es posible que linux no soporte todos los módems ya que éstos son un dispositivo usado en las comunicaciones con ordenador desde muy "antiguo". La respuesta es bien sencilla. Todos los módems antiguos que sean ISA o externos funcionan (como siempre hay una oveja negra, en vez de todos, diremos el 99% ☺).
Afortunadamente, la tecnología de hoy en día no es la tecnología que teníamos hace unos cuantos añitos. Para los que no se hayan interesado nunca por la historia de la informática, tenemos que decirles que, antiguamente, un ordenador de mucha menos potencia que un Pentium 100 ocupaba varias habitaciones. El continuo avance de la tecnología trae casi siempre mejoras para el usuario, decimos casi siempre porque los winmodems no pueden ser considerados como algo beneficioso puesto que no funcionan bajo nuestro amado linux.

Hasta ahora os hemos hablado de los viejos y os estaréis preguntando, ¿qué pasa con los módems modernos? Si son externos no pueden ser winmodems así que éstos siempre funcionan. Si son internos, PCI y PnP, tenemos muchas papeletas para que se ganen la categoría de winmodems.

"¿Pero qué es exactamente un winmodem?"
Un winmodem es un módem normal en el sentido de marcar y similares, sin embargo, para realizar las funciones lógicas necesitan un software especial. Dicho software siempre está para windows pero no para linux (salvo muy raras excepciones). Por tanto algo que debería hacerse vía hardware requiere que se haga por software y eso requiere el uso de cpu, aunque sea poca, la tiene que tocar.

Por si queréis saber algunas marcas y modelos de winmodems:

USR Sportster Winmodem
IBM Aptiva MWAVE
Sitre Super PC336
Zoltrix VoiceMail 33600 Win HSP
Módems con chip Rockwell RPI
Módems con chip PCTEL HSP

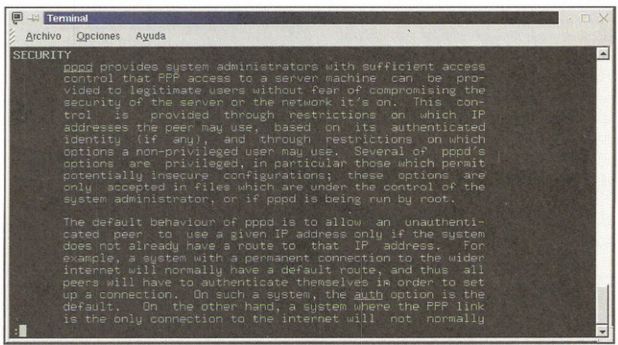
Nuestra recomendación es que si os vais a comprar un módem para trabajar en linux, elegid uno externo para mayor seguridad porque muchas veces en las tiendas venden los winmodems como que no lo son, quizás por desconocimiento de lo que es un winmodem o porque se confunden con la marca registrada de USR o porque quieren venderte el módem a toda costa.
Si aún así quieres asegurarte más, puedes ver la "gran lista" en la página **http://www.o2.net/~gromitkc/winmodem_es.html (winmodem_es.html)**
Ahí hay un montón de módems y se dice si son o no son winmodems o si, por el contrario, no se sabe.

"¡Oh, no! Si tengo un winmodem, ¿no podré conectarme jamás de los jamases a internet bajo linux?"
Tampoco es eso. Para los que tengan un winmodem con el chipset de Lucent, pueden probar un driver que han sacado para linux. Para terminar de rizar el rizo, nosotros hemos hecho la configuración sobre un módem Zoom PCI de 56k (es un winmodem). De esta forma, podréis ver cómo echar andar el vuestro ☺. Además de contaros en qué consiste la instalación genérica, os mostraremos el script de un ejemplo concreto, la configuración del acceso gratuito que da Teleline (que conste que no nos pagan nada por hacerles publicidad gratuita pero es que sabemos que alguno puede que quiera ver un ejemplo funcionando).

Sobre los requisitos de software a tener instalado, decir que salvo que vuestra instalación haya sido poco afortunada, tendréis los paquetes necesarios para navegar. Lo único que hay que tener es soporte para PPP en el kernel o por módulos.

Método tradicional

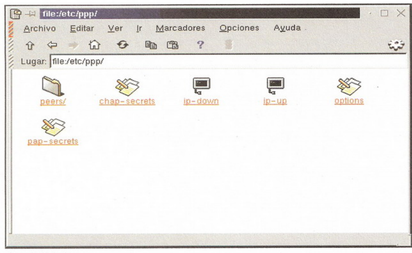
Es el método de toda la vida, consistente en conectarse a través de un terminal y realizando toda la configuración mediante ficheros de texto.
Antes de los ficheros una pequeña nota:
Para hacer los scripts más genéricos hemos decidido poner /dev/MODEM en vez del /dev/ttySX. Si no tenéis el link de /dev/modem que apunta al puerto serie donde tengáis enchufado el módem y queréis tenerlo, podéis hacer:




```
SECURITY
       pppd provides system administrators with sufficient access
       control that PPP access to a server machine  can  be  pro-
       vided to legitimate users without fear of compromising the
       security of the server or the network it's on.  This  con-
       trol   is   provided  through  restrictions  on  which  IP
       addresses the peer may use,  based  on  its  authenticated
       identity  (if  any),  and  through  restrictions  on which
       options a non-privileged user may use.  Several of  pppd's
       options  are  privileged, in particular those which permit
       potentially insecure  configurations;  these  options  are
       only  accepted in files which are under the control of the
       system administrator, or if pppd is being run by root.

       The default behaviour of pppd is to allow  an  unauthenti-
       cated  peer  to  use a given IP address only if the system
       does not already have a route to  that  IP  address.   For
       example, a system with a permanent connection to the wider
       internet will normally have a default route, and thus  all
       peers will have to authenticate themselves in order to set
       up a connection.  On such a system, the auth option is the
       default.   On  the other hand, a system where the PPP link
       is the only connection to the internet will  not  normally
:
```

Man de pppd



Contenido de /etc/ppp

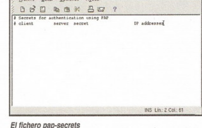
ln -s /dev/ttySX /dev/modem

Donde debéis cambiar la X por 0 si lo tenéis en el COM1, por 1 si lo tenéis en el COM2 o por 3 si lo tenéis en el COM4.
Si buscáis información sobre el tema puede que veáis que, en vez de ttySX aparece cuaX, la denominación cua a los dispositivos de comunicaciones ya no se usa.

Los ficheros a configurar son:

/etc/resolv.conf
Este fichero sirve para que el sistema sepa dónde buscar la resolución de los dominios cuando nosotros le metemos un dominio. También se conoce como el servidor DNS (Domain Name Server).
Las líneas que empiecen por # no serán tenidas en cuenta y se usan como comentarios. El contenido de dicho archivo será de la siguiente forma:

domain servidor.es
nameserver uuu.xxx.yyy.zzz



El fichero pap-secrets

Donde tendréis que cambiar servidor.es por el de vuestro proveedor y uuu.xxx.yyy.zzz por la IP que os diga también vuestro proveedor.

/etc/ppp/options
Como el nombre del fichero indica, aquí pondremos las opciones de la conexión. Este fichero tiene el siguiente formato:



Fichero de configuración DNS

connect /etc/ppp/nombre_conexión
crtscts
modem
passive
+pap
user login@dominio
noipdefault
debug
defaultroute
asyncmap a0000
/dev/modem
115200

Comentarios acerca del contenido de este fichero:
En la primera línea podéis ponerle el nombre que queráis a la conexión, no tiene que ser el nombre del servidor pero es lo normal porqué, si tienes varias conexiones y quieres elegir entre una de ellas, será más fácil que sepas a que servidor hace referencia la conexión.

En la línea "user login@dominio", el domino es sin el distintivo del país, es decir, si vuestra dirección de correo fuera arroba@servidor.es, tendríais que poner arroba@servidor. Sobre esta línea también comentaros que es muy, muy importante que escribáis el login exactamente como os dice vuestro proveedor: la primera mayúscula y las demás minúsculas o todas minúsculas o todas mayúsculas...

En la última línea debéis poner una velocidad superior a la del módem, por ejemplo, si tenéis un módem de 33600, debéis poner 38400 ó 57600 y, si tenéis uno de 56k, debéis poner 57600 ó 115200. No existe una regla que diga para este ordenador lo mejor es este valor y, para este otro ordenador, este otro. En nuestro caso, lo hemos probado en dos módems: uno ISA de 33600 y otro PCI de 56K (el dichoso winmodem). En el de 33 iba muy bien con 57600 y en el de 56K va muy bien con el de 115200 pero como os hemos dicho, para estar seguros, lo que podéis hacer es probar los diferentes valores.

CURSO DE LINUX ⇨ CURSO DE LINUX ⇨ CURSO DE

/etc/ppp/pap-secrets
Este fichero es muy importante porque es el que va a almacenar vuestra clave de acceso. El formato de dicho fichero es el siguiente:

Secrets for authentication using PAP
client server secret IP addresses
*usuario@servidor * password*

Haciendo notar que los espacios que tenéis que dejar no son ni 2 ni 3 ni 4 ni 5 sino lo que dé en cada caso un tabulador.

/etc/ppp/nombre_conexión
Aunque sea el último no es menos importante. En él almacenaremos la información necesaria para marcar, es decir, el teléfono al que tenemos que llamar para conectar.
El contenido de este fichero es:

#!/bin/sh
/usr/sbin/chat -v "" atdtNÚMERO CONNECT ""

Lo único que tenéis que cambiar es NÚMERO por el número de teléfono que utilicéis para acceder a internet. Tenéis que daros cuenta de que, aunque podéis cambiar el nombre del fichero, también debéis cambiar el nombre en la primera línea del fichero options.

Permisos

El contenido de los ficheros ya sabéis cuál es. Sin embargo, ahora llega la hora de darle el "toque personal de linux". Para empezar, el fichero /etc/options. Este fichero tiene que tener los permisos correspondientes a 640 octal:

-rw-r----- 1 root root

Como os hemos dicho antes, el número correspondiente a esos permisos es el 640 así que, para dárselos, podéis poner:

chmod 640 /etc/ppp/options

El fichero de nombre_conexión debe ser ejecutable. Para ello, tenéis que teclear:

chmod 744 /etc/ppp/nombre_conexión

Alguno estará dándole vueltas a los permisos del fichero de la clave, qué malos sois ☺. Este fichero es delicado porque es el que tiene los datos más delicados de la conexión. Así que le vamos a poner unos permisos para que no sea de dominio público vuestra clave de acceso:

chmod 640 /etc/ppp/nombre_conexión

Conectando

Una vez que hayáis puesto los correspondientes permisos a los ficheros de conexión, ya podéis conectaros. Para ello, tenéis que ejecutar como root:

pppd

Inmediatamente después de ejecutarlo empezaréis a oír el ruidito del módem al conectarse. Claro está que a primera vista no podéis saber qué pasa con el pppd si se ha conectado o no porque, como ya veréis, os devuelve el control nada más ejecutarlo sin mostrar ningún mensaje.
"Entonces, ¿cómo sé si ha fallado?" Para todo hay soluciones, abrid otro terminal y ponéis
tail -s /var/log/messages
antes de lanzar el pppd y veréis todos los mensajes que va generando su ejecución. Esta orden es bastante útil para saber o intentar saber qué es lo que falla. En nuestro caso salía lo siguiente:(*ver cuadro 1*)

Para finalizar, algo tan lógico como deciros cómo se cuelga, desconecta...
Tenemos dos opciones: una consiste en hacer

killall pppd

La otra es igual pero más "rebuscada", primero hacéis ps para ver los procesos que hay corriendo en ese momento, buscáis a pppd, miráis su PID y tecleáis:

kill -9 PID
Al colgar podéis ver en el terminal que habéis usado para ver los mensajes que os pone:(*ver cuadro 2*)

Hasta el mes que viene.



cuadro 1

Mar 1 18:09:22 localhost kernel: CSLIP: code copyright 1989 Regents of the University of California
Mar 1 18:09:22 localhost kernel: PPP: version 2.3.7 (demand dialling)
Mar 1 18:09:22 localhost kernel: PPP line discipline registered.
Mar 1 18:09:22 localhost kernel: registered device ppp0
Mar 1 18:10:06 localhost modprobe: can't locate module char-major-108
Mar 1 18:10:06 localhost pppd[662]: pppd 2.3.10 started by root, uid 0
Mar 1 18:10:06 localhost pppd[662]: Using interface ppp0
Mar 1 18:10:06 localhost pppd[662]: Connect: ppp0 <--> /dev/ttyS14
Mar 1 18:10:10 localhost last message repeated 11 times
Mar 1 18:10:11 localhost pppd[662]: Remote message: Password Accepted
Mar 1 18:10:11 localhost kernel: PPP BSD Compression module registered
Mar 1 18:10:11 localhost kernel: PPP Deflate Compression module registered
Mar 1 18:10:12 localhost pppd[662]: local IP address 213.4.75.17
Mar 1 18:10:12 localhost pppd[662]: remote IP address 195.235.47.153
Mar 1 18:10:13 localhost modprobe: no dependency information for module: "/dev/ttyS14"

cuadro 2

Mar 1 18:10:34 localhost pppd[662]: Terminating on signal 15.
Mar 1 18:10:34 localhost pppd[662]: Connection terminated.
Mar 1 18:10:34 localhost pppd[662]: Connect time 0.5 minutes.
Mar 1 18:10:34 localhost pppd[662]: Sent 762 bytes, received 752 bytes.
Mar 1 18:10:34 localhost pppd[662]: Exit.

[Almacenes virtuales]

Un disco duro gratis en Internet

Me apuesto lo que queráis a que en más de una ocasión os habéis enfrentado al desagradable mensaje "not enough memory" (memoria insuficiente) que, sin aviso previo, asalta en el momento más inoportuno. Demasiadas fotos y documentos varios, que hemos ido acumulando a lo largo de años de navegación por la red, han tenido la osadía de colmar nuestro disco duro y dejarnos en la estacada. Algo de dejadez por nuestra parte ha contribuido, por qué no reconocerlo, a la catástrofe final, al no chequear de forma periódica la memoria restante en nuestro preciado dispositivo.

Prolongación virtual

De poco valen ahora los lamentos. Se impone una solución que, en principio, se nos antoja demasiado radical. Porque prescindir de la galería de Pamela Anderson para poder instalar la demo de Final Fantasy VIII es una decisión demasiado traumática. Y comprar un disco duro nuevo, con la exigua paga de que disponemos, ya supera a cualquier argumento de ciencia-ficción. En la mayoría de las ocasiones, establecer una referencia con el mundo real puede servir para solucionar dilemas virtuales. Supongamos que nuestro problema reside en un exceso de muebles que abarrota las habitaciones de nuestra humilde residencia. Una forma de evitar el colapso sería acudir a uno de los muchos almacenes de muebles que, por un alquiler razonable, custodian los enseres excedentes.
Algo similar podríamos hacer con todos esos archivos que abarrotan los bytes de nuestro disco duro. Efectivamente, en Internet podemos encontrar almacenes donde ubicar todos aquellos archivos que precisamos desalojar por cualquier motivo. De manera que, en el ejemplo expuesto, existiría la posibilidad de almacenar toda la colección de Pamela Anderson, liberando así una cantidad de memoria más que apreciable. Hablamos, por tanto, de una especie de prolongación de nuestro disco duro, al que le iría muy bien un desalojo de estas características. No solo por el espacio conseguido, sino por la mejora que, a buen seguro, experimentaría en su rendimiento. No obstante, no debemos equivocarnos. Con los almacenes virtuales, no obtenemos, siendo rigurosos, un nuevo disco duro, puesto que el acceso a su contenido difiere totalmente al de un dispositivo real. A nadie se le ocurriría tratar de instalar un programa en él. Se trata de un espacio para el almacenamiento, eso es todo.
A pesar de la simplicidad de su funcionamiento, el rendimiento que se puede obtener de estos almacenes supera cualquier expectativa. Supongamos, por ejemplo, que queremos cambiar de ordenador, pero no deseamos perder ningún fichero. Podríamos conectar ambos ordenadores en una improvisada red, pero eso supondría el inconveniente de adquirir una tarjeta de red, que seguramente no tendremos instalada en el ordenador más antiguo, y embarcarnos en configuraciones que, si no contamos con una mínima experiencia, puede suponer un quebradero de cabeza. Otra solución pasaría por transvasar los archivos usando diskettes o cdrom. En el primer caso, si no nos importa acabar en el año 2002, perfecto y, en cuanto a la solución cdrom, no es mala idea si disponemos de una tostadora, cosa no demasiado frecuente aún. A la vista de la situación, qué tal si los encajamos, provisionalmente, en un almacén virtual y los recuperamos más tarde con el equipo nuevo.

...en Internet podemos encontrar almacenes donde ubicar todos aquellos archivos que precisamos desalojar por cualquier motivo.

Transporte sencillo

as características. No solo por el espacio No se vayan todavía, aún hay más. La versatilidad de estos almacenes no conoce límites. Incluso puede fortalecer los vínculos familiares aun en el caso de que la distancia pretenda impedirlo. Seguramente habréis visto ese



alojamiento para archivos.

Direcciones

Interdrive (http://www.inter2001.com/interdrive.htm). Servicio gratuito de almacenaje que dispensa un total de 50 megabytes. Está en español y ofrece soporte técnico sin coste alguno.

Interstat (http://www.intersat.com/main_esp.html). También en español, Interstat es un servidor de dominios que también ofrece almacenaje, en este caso sin límite. El precio es: 12.750 Ptas para el alta + 5.250 Ptas. al mes.

DC Latino (http://dclatino.com/). Comunidad virtual latina que, entre sus muchas ofertas, dispone de almacenes gratuitos para los usuarios registrados. Ofrecen 20 megabytes para ubicar los archivos.

Surname (http://www.surnameweb.org/freedrive.htm). Portal especializado en genealogía que ofrece, entre otras opciones, almacenes gratuitos con capacidad de 50 megabytes. Necesitan confirmación del registro por email para validar el servicio.

Fungamma (http://www.fungamma.org/freedrive_login237.htm). ONG dedicada a la investigación socio-económica y demográfica en Colombia. Ofrecen 20 megabytes gratis a todos aquellos que se afilien a la organización.

Hertsinternet (http://www.hertsinternet.com/freedrive/). Compañía que ofrece distintos servicios online (acceso a Internet, correo gratuito...), entre los que se encuentra el almacenaje gratuito. Ofertan 50 megabytes.

FreeDrive (http://www.freedrive.com/). Compañía dedicada en exclusiva al almacenamiento gratuito. Alberga hasta 50 megabytes por usuario registrado. Dispone de uno de los servicios de seguridad más depurados.



Megas gratuitos

anuncio de Telefónica (con tilde, Villalonga) en el que una pareja de ancianos se emociona al recibir una foto de su nieto recién nacido a través de email. Suponemos que no se trataría de un tif, porque en tal caso ya me veo al nieto haciendo la mili para cuando la imagen haya terminado de descargar. Pero incluso en el caso de que se trate de fotos bien acondicionadas para su transmisión, ¿qué ocurriría si se quiere compartir todo un álbum familiar? No se les ocurrirá enviarlo todo por mail, se supone.

Aquí entran en acción los socorridos almacenes. Simplemente, incluimos todas las fotos en su interior y entregamos una llave (copia de la clave) a todos aquellos que elijamos.

...transportar archivos de cierta consideración en discos puede ocasionar más de una crisis nerviosa...

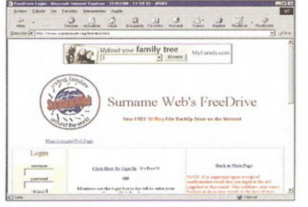
Así, podrán descargar todas las imágenes que deseen, cuando les convenga hacerlo y sin peligro de que su buzón quede saturado.



Almacenes y publicidad

En cuanto al posible riesgo de difundir la clave de acceso, tampoco existe inconveniente. Consiste en una contraseña que sólo permite el acceso para lectura y, en ningún caso, faculta al que la posee para modificar o eliminar ningún contenido.

Algunos proveedores de los citados almacenes -hay quien prefiere llamarlos discos duros gratuitos- destacan la inutilidad del otrora famoso "mi maletín" de Windows, que supone un engorro más que una ayuda. Porque transportar archivos de cierta consideración en discos puede ocasionar más de una crisis nerviosa a quienes se empeñen en mudar todo ese caudal con semejante proceso. Por este motivo, los almacenes son especialmente útiles para los estudiantes. En el proceso de elaboración de una tesis, por ejemplo, interesa hacerse con varias copias, por lo que pueda ocurrir, y disponer de ellas en caso de necesidad. Si nos valemos de nuestro disco

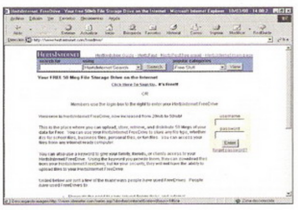


Registro obligatorio

duro virtual, eliminamos el fastidio de transportar un tropel de diskettes cada vez que actualicemos el documento.

Con gancho

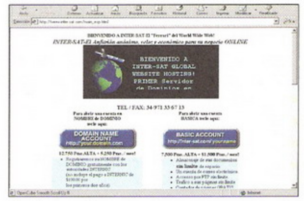
La primera reticencia que asoma sin remisión ante tanto ofrecimiento es la cuestión monetaria. Sin embargo, no debemos preocuparnos por la integridad de nuestra cuenta corriente. Los servicios de almacenaje virtuales suelen ser gratuitos, aunque, eso sí, la capacidad que ofrecen ronda los 50 megas en la mayoría de las ocasiones, y 20 megas en los hospedajes menos generosos. La razón para tanto derroche espléndido se explica, principalmente, por los beneficios publicitarios. Una página de Internet que ofrezca un servicio de utilidad, como ocurre en el caso que nos ocupa, puede recibir una avalancha de visitantes que supere con mucho a cualquier otro medio de comunicación. El impacto, por tanto, es brutal, y los publicitarios lo saben. Por eso están dispuestos a pagar una suma elevada por colocar su producto en las



Disco duro sin coste

web más exitosas.

Algunos de los servidores que facilitan sus almacenes gratuitos, amén de engordar sus cuentas bancarias con la publicidad, deslizan otros servicios a los usuarios. Se trata, en consecuencia, de un gancho con los que captar a potenciales clientes para otros productos por los que sí cobran. Nos hallamos, pues, ante una actitud nada ilícita y, por supuesto en ningún caso lesiva para los intereses de los internautas que acuden a los citados servidores. La estrategia comercial de ofrecer un gancho gratuito para captar clientes es bastante recurrente en las estrategias comerciales. El consumidor, en última instan-



También en español

cia decide si quiere consumir los productos de pago. De modo que no debe extrañarnos que proliferen las secciones de comercio online en los mismos sites de almacenaje virtual. En Internet, muchos lo saben ya, el éxito reside en dispensar un servicio gratuito que atraiga a posibles consumidores. Sólo así se logra una afluencia respetable.

Los trámites que hay que cumplir para dar de alta un almacén virtual no supone una compli-

La razón para tanto derroche espléndido se explica, principalmente, por los beneficios publicitarios.

cación desmesuarda. Se requiere un registro, para lo cual se solicita información personal. No resultaría sorprendente recibir publicidad a partir de ese momento. Esperemos que no la vendan al mejor postor. Por último, sólo tendremos que subir los archivos deseados a la red, para lo que se nos facilita las herramientas necesarias. Eso sí, hay que tener cierto cuidado y acudir sólo a las compañías que merezcan nuestra confianza, pues una quiebra a destiempo puede implicar la pérdida de los archivos almacenados. Sólo faltaría que las fotos de Pamela flotaran a la deriva en el ciberespacio.

Carlos Verdier



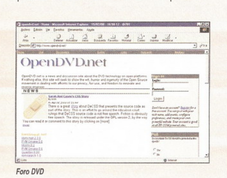
[DVD para todos]

Hackers noruegos destrozan la protección

La mayor pesadilla de la industria cinematográfica se ha hecho realidad. La encriptación utilizada para las películas de DVD se ha desbaratado. Poco antes de que este formato irrumpiera en el mercado, Hollywood expuso sus preocupaciones porque el nuevo formato no perdía calidad en ningún momento, lo que podría fomentar la piratería. Dos años después de su lanzamiento, a pesar de los sistemas de protección utilizados, los DVD han perdido su escudo.

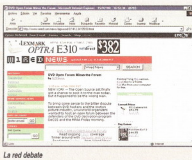
Código abierto

El detonante de esta polémica se conoce como DeCSS, un pequeño programa capaz de destrozar el código de protección incluido en los DVD. Un grupo de hackers noruego, Masters of Reverse Engineering (MoRE), aparece como único responsable de tal asalto. Como consecuencia de ello, el mercado de copias ilegales queda abierto, con el consiguiente perjuicio para las casas comerciales. Hasta este momento, sólo la empresa DVD CCA conocía el sistema de protección denominado CSS, puesto que había sido la encargada de desarrollarlo. Incluso dentro de la misma empresa, el conocimiento del código recaía únicamente en tres personas, bajo quienes pesaba la amenaza de una multa superior a



Foro DVD

un millón de dólares si el secreto se revelaba a una cuarta sin el permiso de DVD CCA. El grupo MoRE, ajeno a las amenazas de sanción, logró el código -una clave de 40 bits- gracias a un programa de la compañía Xing Technologies, diseñado para reproducir DVD, que no protegía correctamente sus claves de desencriptación, debido a un defecto de programación.
La acción de estos hackers se deriva de una motivación clara: la posibilidad de reproducir DVD en otros sistemas operativos. Efectivamente, no existía ningún software de reproducción para el sistema Linux. Debido al escaso interés comercial que despierta el sis-



La red debate

tema del pingüino, la industria del DVD había dado la espalda a este colectivo de usuarios. Existe, además, un procedimiento legítimo,

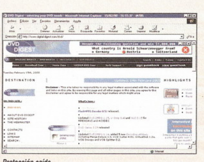
Abogados del diablo

La guerra del DVD ha generado situaciones realmente insólitas. La compañía propietaria del código de encriptación, DVD CCA no escatima en esfuerzos para defender sus intereses. Una prestigiosa firma de abogados se ocupa de llevar a buen puerto las reclamaciones de su cliente. Al menos, eso pretende, pero a tenor de algunas de sus decisiones, más parece que pretendan todo lo contrario. En su afán por lograr una orden de restricción contra todas las páginas web que publicaron el programa de desencriptación DeCSS, incluyeron ellos mismos el código fuente de dicho programa. La documentación relativa a la demanda fue enviada a cada uno de los acusados y, por tanto, queda a merced de cualquier persona que quiera consultarla, esté o no relacionada con el caso. Según la organización Electronic Frontier Foundation (EFF), que presta asistencia legal a algunos de los acusados de piratería, la demanda deja, por este motivo, de tener sentido. El argumento básico de la acusación consiste en la violación de un secreto comercial de la DVD CCA. Tal secreto, sin embargo, ha dejado de existir, puesto que ha sido difundido por los propios abogados de los demandantes.

llamado reingeniería inversa, por el que -a través del el Acta de Derechos de propiedad literaria del milenio (Digital Millenium Copyright Act)- se establece que la manipulación es legal siempre y cuando el objetivo se centre en lograr la compatibilidad entre sistemas. Por si no fuera suficiente, tampoco existe ninguna prueba demostrable de que los miembros de MoRE violaran la licencia de uso.
En el fragor de la batalla, Internet cogió las riendas del asunto para azuzar más en el conflicto. Cerca de un centenar de páginas web incluyeron el programa DeCSS, y otras tantas facilitaron enlaces a copias del mismo en otras web. La reacción de la DVD CCA no se hizo esperar y demandó a 72 sitios de Internet que incluían el programa, así como a los que mantenían los enlaces. El argumento

...el mercado de copias ilegales queda abierto, con el consiguiente perjuicio para las casas comerciales.

de la compañía residía en que se difundía información propietaria confidencial. Algunas páginas se cerraron ante el temor a las represalias legales. Sin embargo, el tribunal encargado de resolver la demanda rechazó, en una primera instancia, la petición de una orden de restricción temporal que los abogados habían solicitado. Como consecuencia de ello, no só-



Protección caída

lo no desaparecieron las páginas web denunciadas, sino que incorporaron el texto de la resolución, con lo que el número de visitas aumentó. El morbo hizo su efecto.

Locura en la Red

A partir de este momento, se desataron todas las tempestades internautas. Los habituales de la Red se volcaron a favor de los hackers, y decidieron difundir el código de desencriptación todo lo que les fuera posible. En su empeño, llegaron a idear métodos ingeniosos, como concursos y apuestas, destinados a premiar a aquellos que mejor propagaran el código. Algunos proponían la pegada de carteles con la clave. La intención era difuminar las consecuencias legales, inútiles ante la avalancha de implicados. Por otro lado, se lograba escapar a la jurisdicción de los jueces californianos que tramitaban la denuncia. In-



noticias DVD

cluso existe una dirección: (http://www.opendvd.net/) donde han incorporado un foro de debate acerca de la tecnología DVD relacionada con las plataformas libres, todo tratado con humor.

Pocos han quedado al margen del reciente ataque a la protección del DVD. El conocido sitio para la descarga de programas CNET Download (http://download.cnet.com/) incluyó el programa DeCSS entre sus ofertas. Sin embargo, pocos días después tuvo que ser retirado. Jim Stanley, Senior producer de CNET, explicaba los motivos: "La Motion Pictures Association of America (MPAA) nos avisó para que lo quitáramos, citando el Acta de Derechos de propiedad literaria del milenio (Digital Millenium Copyright Act), bajo la cual es un crimen crear, vender o distribuir cualquier tecnología que pudiera usarse para romper cualquier dispositivo de protección usado para preservar los derechos de propiedad literaria." No obstante, la compañía de Internet se muestra en desacuerdo con este razonamiento y es partidaria de facilitar el programa a través de la Red.

El alborozo no duró demasiado en los circuitos internautas. El pasado 14 de enero ocho



Más debates

productoras de cine presentaron una demanda, que se suma a la anterior de la DVD CCA. En esta ocasión los destinatarios de las embestidas legales fueron tres neoyorquinos que ofrecían el programa DeCSS en sus páginas web. Finalmente, los jueces han decidido aceptar la petición de restricción solicitada, por lo que los tres ciudadanos acusados deberán retirar el controvertido software de sus páginas web. En cuanto a la demanda presentada anteriormente por la DVD CCA, experimentó un vuelco, pues los jueces de California han adoptado una medida similar a los de Nueva York. De cualquier modo, aún falta esperar el juicio definitivo para conocer qué medidas se van a adoptar en este asunto.

Argumentos

Partidarios y detractores de la apertura en los DVD desenvainan sus armas para lograr sus objetivos. NEC e IBM han establecido una alianza de compromiso con el fin de desarrollar sistemas que incrementen la protección de los DVD en un futuro próximo. La idea pa-

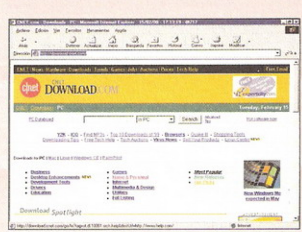
Los habituales de la Red se volcaron a favor de los hackers, y decidieron difundir el código de desencriptación todo lo que les fuera posible.

sa por incluir una especie de marca de agua, al igual que se hace en los billetes ordinarios, que distinga los productos originales de las copias ilegales. Para ello, se implementarán una serie de códigos que sólo permitirán realizar reproducciones al propietario. Estas dos compañías tienen previsto presentar su tecnología a la Copyright Protection Technical Working Group (CPTWG), entidad encargada de supervisar versiones Copyright asociadas al DVD.

Los defensores del código abierto sólo pueden esgrimir armas dialécticas para defender su causa. Muchos opinan que con la ruptura del código se permite salvaguardar los DVD del deterioro, puesto que siempre se dispondría de copias sin pérdida de calidad, que es una de las ventajas de este formato. Otros afirman que romper la protección de los DVD por software no es muy distinto que deshacer la protección de CDs musicales, práctica que cuenta con el beneplácito de la industria del CD. En realidad, la piratería es moneda común en el mundo de los ordenadores, en un porcentaje que, según estudios recientes, alcanza el 90%. De modo que el escándalo por los actuales acontecimientos demuestra unos intereses poco claros. Como comentan algunos usuarios, al comprar un producto registrado con una propiedad literaria, se está recibiendo una licencia para usar esa propiedad intelectual de acuerdo con unos propósitos determinados. Entre ellos, debe figurar el de modificar el medio o el formato de los da-

...con la ruptura del código se permite salvaguardar los DVD del deterioro, puesto que siempre se dispondría de copias sin pérdida de calidad.

tos digitales con el fin de verlos o escucharlos según convenga, como ocurre en el caso de Linux. Todo ello debería ser considerado como lícito siempre que no se cause un daño económico al creador, revendiendo el producto, por ejemplo.



Cnet, con la ruptura

Las grandes industrias, no obstante, no opinan de igual modo, pues consideran que con las prácticas emprendidas por algunos hackers, se priva al propietario de todos sus derechos, con la consiguiente pérdida de ganancias que se derivarían de la venta del producto. Sea como fuere, el asunto aún está en los tribunales, que son quienes deberán tomar una resolución al respecto, ante la expectación de quienes creen en una tecnología abierta y accesible a todos.

Carlos Verdier

[Softice: la herramienta]

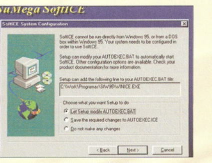
Je, je, je, je, habéis llegado al rincón del tío Seymour, ¿¿estáis completamente seguros de que no os está vigilando ningún agente del PDA?? Bien, porque en este número, y los que vendrán, vamos a aprender muchas cosas relacionadas con nuestro amado mundo de la ingeniería inversa, y eso que vamos a aprender es, ni más ni menos, que a manejar el considerado mejor debugger que se haya conocido: SoftIcE de NuMegA!!!

La reunión

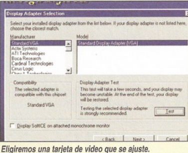
Ya hemos trabajado en otras entregas con otro viejo amigo que os habrá reportado más de una satisfacción (o eso espero), WinDasm32. Pero en muchas ocasiones habréis visto que nuestro amigo solo podía desensamblar aplicaciones de 16/32 bits, pero a la hora de depurar solo podía depurar aplicaciones de 32 bits... si a eso le añades que Wdasm32 es verdaderamente efectivo solo cuando trabajamos con aplicaciones

> **Wdasm32 es verdaderamente efectivo solo cuando trabajamos con aplicaciones desarrolladas en entorno de Windows.**

desarrolladas en entorno de Windows, encontramos que no cubre las necesidades de "aprender" que tenemos. ¿Y quién o qué es tan extraordinario que satisface nuestras necesidades demoniacas? Bingo!!! SoftIce. Para trabajar utilizaremos SoftIce 3.0 o superior, ¿que no lo tenéis? ¿que no viene en la revista? Pues sí, efectivamente no viene incluido en el CD de la revista porque no tiene versión share, pero como somos muy buenos os vamos a facilitar una dirección donde puede que haya algo:



Dejaremos que modifique nuestro Autoexec



Eligiremos una tarjeta de video que se ajuste.

http://hambo.yeah.net. Allí podréis encontrar otras muchas cosas útiles.

666=Ctrl+D

Una vez instalado el programa... ¿cómo que no sabes instalarlo? Chaval lo llevas crudo, bueno sigamos, una vez instalado tendremos que hacer ciertas modificaciones porque ahora mismo no podremos colocar Breakpoints (ver más abajo) en determinadas funciones.

Abrid el archivo winice.dat con vuestro editor preferido y buscad las siguientes líneas:

;EXP=C:\WINDOWS_DIR\KERNEL32.DLL
;EXP=C:\WINDOWS_DIR\USER32.DLL

una vez encontradas les borráis el punto y coma que tienen al principio (ver la figura), esto os permitirá poder colocar Breakpoints en casi todas las funciones. Una vez hecho esto, reiniciáis la máquina, y ya estáis listos.

Ahora llega el momento que tanto hemos esperado, pulsáis la combinación de teclas Control+D y se abre un... ¿mundo de posibilidades? Bueno como os daréis cuenta SoftIce no tiene una interfaz gráfica muy gráfica, pero no os asustéis seguro que más feos sois vosotros y vuestras novias están ahí y eso es porque supieron evaluar las posibilidades que teníais.

Si os habéis dado cuenta, la pantalla está dividida por líneas verdes en cuatro partes, tres de las cuales pueden ser ocultadas o hacerlas aparecer de nuevo con las siguientes instrucciones:

WR =Esconder/Mostrar la ventana de registros.
WD =Esconder/Mostrar la ventana de Datos.
WC =Esconder/Mostrar la ventana de código.
(Sí, ya se que WC es wáter pero no aquí, capullo).

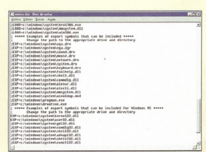
Hay otras ventanas que se pueden mostrar/esconder como relojes, etc... pero no las necesitaremos para nuestros propósitos.

Si habéis elegido un ratón en la instalación podréis desplazaros por las ventanas con él pero en el caso de que no lo tengáis (en fin, cosas más raras he visto), podréis utilizar las siguientes combinaciones de teclado:

> **Las instrucciones que más nos interesan son JZ, JNZ, JE, JNE, que son saltos condicionales.**

Control+PGUP/PGDN mueve hacia arriba o hacia abajo la ventana de código.
Mayuscula+PGUP/PGDN mueve hacia arriba o abajo la ventana de comando.
Alt+PGUP/PGDN mueve hacia arriba o abajo la ventana de datos.

La primera ventana comenzando por la zona



winice.dat - Bloc de notas

```
;LOAD=c:\windows\system\krnl386.exe
;LOAD=c:\windows\system\mmsystem.dll
;LOAD=c:\windows\system\win386.exe
; ***** Examples of export symbols that can be included *****
;       Change the path to the appropriate drive and directory
;EXP=c:\windows\system\vga.drv
;EXP=c:\windows\system\vga.3gr
;EXP=c:\windows\system\sound.drv
;EXP=c:\windows\system\mouse.drv
;EXP=c:\windows\system\netware.drv
;EXP=c:\windows\system\system.drv
;EXP=c:\windows\system\keyboard.drv
;EXP=c:\windows\system\toolhelp.dll
;EXP=c:\windows\system\shell.dll
;EXP=c:\windows\system\commdlg.dll
;EXP=c:\windows\system\olesvr.dll
;EXP=c:\windows\system\olecli.dll
;EXP=c:\windows\system\mmsystem.dll
;EXP=c:\windows\system\winoldap.mod
;EXP=c:\windows\progman.exe
;EXP=c:\windows\drwatson.exe
; ***** Examples of export symbols that can be included for Windows 95 *****
;       Change the path to the appropriate drive and directory
EXP=c:\windows\system\kernel32.dll
EXP=c:\windows\system\user32.dll
;EXP=c:\windows\system\gdi32.dll
;EXP=c:\windows\system\comdlg32.dll
;EXP=c:\windows\system\shell32.dll
;EXP=c:\windows\system\advapi32.dll
;EXP=c:\windows\system\shell232.dll
;EXP=c:\windows\system\comctl32.dll
```

Modificaremos WinIce.dat



No se para que servirá

superior del monitor es la ventana de registros. Esta ventana contiene todos los registros del PC y sus contenidos. Además, si nos fijamos en la zona de la derecha, veremos ocho letras, estas letras son los flags de estado de la máquina. Estos flags son:
O=OVERFLOW FLAG
D=DIRECTION FLAG
I=INTERRUPT FLAG
S=SIGN FLAG
Z=ZERO FLAG
A=AUXILIARY FLAG
P=PARITY FLAG
C=CARRY FLAG

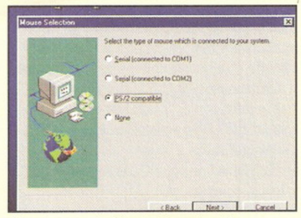
El flag de estado (o bandera de estado para los hispanohablantes quisquillosos) más importante para nuestros propósitos es el flag Z, que como se ha descrito es la bandera de cero. Esto quiere decir que cuando la máquina hace una operación aritmética la bandera de cero se asertará (se pondrá a

Los breakpoints son lo más importante en nuestro arsenal en contra de los malvados protectores del software.

uno) o no dependiendo del resultado de la operación. Y ESTO ES MUY IMPORTANTE ya que las comparaciones de números de serie, de autenticación de CD, etc... asertarán la bandera Z o no dependiendo del resultado de la operación. Vamos a verlo más detenidamente: las instrucciones que más nos interesan son JZ, JNZ, JE, JNE, que son saltos condicionales, los dos primeros referidos directamente al flag 0 sin importar qué instrucción aritmética se ha ejecutado previamente, y las siguientes son saltos condicionales referentes a la igualdad de los datos por comparar, pero de hecho, una comparación ¿qué es en realidad? UNA RESTA!!! De modo que al restar los datos si en el resultado da 0 el flag Z se colocará a 1 y de lo contrario (si son distintos) el flag Z se quedará en 0. Fácil ¿No?

En la siguiente ventana encontramos los datos. Esta ventana muestra el contenido de las direcciones de memoria, esto es muy interesante porque os permite ver el OFFSET. Por ejemplo teclead:
D F8E2B
Como podéis ver la ventana se ajusta a esa dirección y a sus alrededores.

La siguiente ventana es la del código. Esta ventana contiene el código del programa en lenguaje ensamblador, esta zona es la que



Seleccionaremos la ubicación de nuestro ratón

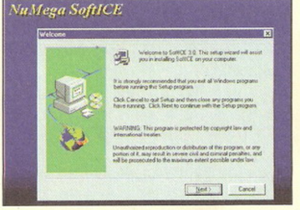
realmente más conocemos ya que la hemos tratado con Wdasm32.

Finalmente la última ventana es la línea de comandos.

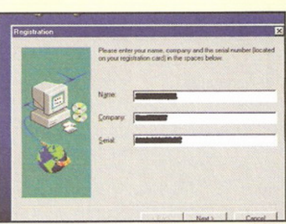
Los breakpoints son lo más importante en nuestro arsenal en contra de los malvados protectores del software.

Breakpoint

Los breakpoints son lo más importante en nuestro arsenal en contra de los malvados protectores del software. Antes de que ellos aparecieran el código en ensamblador se traceaba línea por línea hasta que se encontraba lo que se estaba buscando. ¿Duro verdad? ¿Pero qué son exactamente los breakpoints? En realidad no son mas que lo que



La instalación



El número de serie

podemos traducir por su nombre, puntos de ruptura en la ejecución del código.
Imaginemos por un momento que nosotros estamos buscando una ventana que aparece dándonos un mensaje de error, pues lo que tendríamos que hacer es interrumpir la ejecución del programa en cuestión cada vez que se ejecute la función de abrir un cuadro de dialogo, y de ese modo poder ver los datos de la memoria o el código que queremos cambiar. ¿Complicado? Un poco a la hora de explicarlo, pero vamos a verlo con un ejemplo y veréis como lo entendéis.
Para ejecutar un breakpoint la sintaxis es:
Bpx nombre_de_la_función_api

Imaginemos por un momento que sabemos que un programa necesita saber la hora que es para poder funcionar (por ejemplo una versión de evaluación de x días), la función api que utilizará ese programa es "GetLocalTime", pues bien pulsemos Control+D y ya estamos dentro de SoftIce, ejecutad los siguientes pasos:
1) Teclead: bpx GetLocalTime.
2) Volved a Windows con Control+d.
3) Haz doble click en el reloj que está en la barra de tareas.
Como puedes ver SoftIce se ha abierto y aparece la llamada que se ha hecho a la función GetLocalTime, si pulsas F11 te llevará a la parte del código que ha llamado a la función, ¿Veis la idea? Ahora cada vez que se ejecute un programa que llame a la función GetLocalTime softIce se abrirá y podrás ver el código, el contenido de los registros, etc...¿Os gusta eh?
Para quitar los breakpoints tenéis que teclear:
Bd 1,2,... para quitar los breakpoints que están nombrados con esos números.
Bd * quita todos los breakpoints.

Espero que os haya gustado esta primera entrega de nuestro curso de SoftIce, el mes que viene continuaremos con nuestro curso interactivo, hasta la entrega que viene...

Seymour CrayX

[VÁMONOS DE VIAJE]

Si ya estás planeando tus próximas vacaciones de Semana Santa o verano, nosotros nos adelantamos y te ofrecemos toda la información necesaria para que las disfrutes al máximo. Lo primero es elegir destino apropiado. Por eso, te aconsejamos que pongas mucha atención porque te vamos a contar los mejores destinos, infórmate sobre las mejores guías y agencias de viajes específicas para gays y lesbianas y mucho más; todo para que tu único problema sea elegir la ropa que vas a meter en la maleta. Despegamos...

A quién consultar

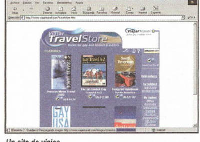
Desde que la comunidad gay elige como destino de sus vacaciones determinados puntos del planeta, las agencias de viajes especializadas en este tipo de clientes han proliferado. Antes no eran demasiado conocidas, pero gracias al desarrollo de Internet se han hecho muy populares.

Así pues, y dada la gran cantidad de destinos por elegir, lo importante es que demos con una agencia que nos ofrezca los mejores servicios para que nuestro viaje nos resulte lo más relajante posible. Te diremos lo que debes hacer para dar con ellas:

En Internet, hay webs dedicadas a ofrecer servicios para la comunidad de gays y lesbianas que nos ofrecen información sobre estas agencias. Algunas incluyen links que nos permiten ir directamente a las webs de éstas, o bien ponernos en contacto mediante e-mail con ellas. A fin de que todo nos resulte más fácil, nos ofrecen información sobre las mejores fechas para viajar, los mejores lugares para visitar y una relación con los alojamientos recomendados en cada uno de esos destinos.

Principalmente, esta información se facilita en algunas de las webs que existen en la red dedicadas a prestar servicios a la comunidad gay. De este modo, en sites en castellano como Antinoo (www.aquiestamos.com/socios/antinoo/), te ponen al día en cuanto a los mejores destinos y te dan consejos para que elijas el lugar más adecuado según tus preferencias. Otra de estas webs, una de las más experimentadas, es Odisseus (www.odyusa.com). Si lo que quieres es ahorrarte otro de los aspectos más engorrosos de preparar un viaje, reservar habitaciones, desde esta web podrás ponerte en contacto con residencias, hoteles, o apartahoteles, para que directamente hagas las reservas de las plazas de alojamiento que vayas a necesitar en las fechas en las que vayas a viajar.

En la misma línea que Odisseus están las páginas amarillas gay: (www.gayellowpages.com). En ellas también encontrarás los mejores lugares para visitar, lo que te permitirá a disfrutar al máximo de tus vacaciones. También te serán de gran ayuda direcciones como la de ViajarTravel (www.viajartravel.com), o q-net.com (www.q-net.com).



Un site de viajes

Los mejores destinos

Algunos de los destinos elegidos con mayor frecuencia, y que en las páginas que te hemos citado antes tienen especial reflejo, son los lugares de sol y playa. Así, en Europa se recomienda la visita a Grecia, en especial a Atenas y a islas como Mykonos. Se trata de uno de los destinos favoritos para los turistas gay, por lo que no es demasiado difícil encontrar información sobre este destino en cualquiera de las páginas que te hemos señalado antes.

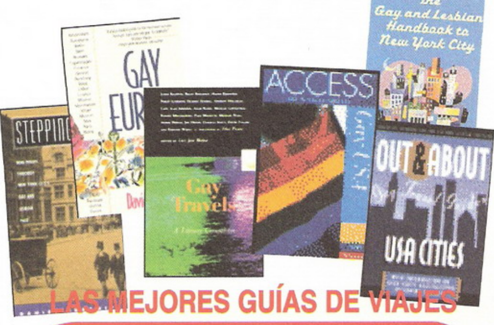
Pero si lo que te gusta no es tanto el sol y la playa, y si todavía no la has visitado, te recomendamos que no dejes de viajar a Amsterdam, capital europea de la libertad y que, junto a Berlín (sobre todo en las fechas del Love Parade) y Hamburgo, es uno de los destinos de la Europa Continental más elegidos por los viajeros gay.



Viajando dentro y fuera de Internet.

España es, como sabéis, uno de los destinos preferidos por los gays y lesbianas para pasar sus vacaciones. En Palma de Mallorca o Ibiza es habitual encontrar a cantidad de parejas paseando, tomando el sol, o divirtiéndose en cualquiera de los múltiples lugares de ambiente.

Junto a las islas griegas, las Baleares son un destino predilecto, pero en la península, luga-



LAS MEJORES GUÍAS DE VIAJES PARA GAYS Y LESBIANAS

· **Gay Europe:** esta guía te proporciona información sobre los mejores hoteles, bares, restaurantes y eventos de 22 ciudades europeas.

· **Gay Travel:** creada por los más importantes escritores gays, esta guía pone a tu alcance paraísos perdidos y rutas impresionantes de todo el planeta.

· **Access Gay USA:** escrita por David Apell y Paul Balido, es una referencia esencial para conocer el ambiente gay de todas las ciudades estadounidenses, desde los bares hasta los hoteles.

· **USA Cities, Out and About:** esta guía te proporciona lo que necesitas para viajar por EE.UU. disfrutando de los mejores hoteles, restaurantes, monumentos y actividades, además de consejos para solteros, mujeres o viajeros con SIDA. También incluye un calendario con los eventos gays más importantes e interesantes.

· **The Gay and Lesbian Handbook to New York City:** si lo que quieres es viajar a Nueva York, ésta es tu guía, pues te proporciona información sobre bares, restaurantes, hoteles y tiendas para gays, además de contactos con las más importantes asociaciones sociales y políticas de gays y lesbianas de Nueva York.

· **Stepping Out:** si lo tuyo es pasear, esta guía pone al alcance de tus pies las mejores rutas por Nueva York desde un punto de vista gay.

res como Sitges también son anualmente visitados por miles de gays y elegidos por ellos para pasar sus vacaciones.
Si estás dispuesto a cruzar el charco, te recomendamos que no dejes de visitar Nueva York. La Gran Manzana, al ser una de las ciudades más cosmopolitas del mundo y poseer gran cantidad de atractivos para el turista, también es uno de los lugares en los que hay más locales de divertimento y ambiente para los visitantes gay de todo el mundo, y, por ello, uno de los destinos que con más frecuencia eligen para pasar sus vacaciones.
Todos estos lugares, unidos a Australia, a la Costa Azul y a algunas islas del Pacífico, son sobre los que se centra toda la información de las agencias de viajes específicamente dedicadas a los viajeros gay, que ofrecen información por Internet. Además de los mejores lugares de destino también señalan sus periodos de temporada alta y baja, porque también hay que mirar por el bolsillo.

Las guías de viaje

Una vez elegido el destino y teniendo todo bien atado, ahora lo más importante es que dispongamos de alguien que nos enseñe los lugares de mayor interés, según tus preferencias, bien culturales, bien de entretenimiento. Pero si no conocemos a nadie que nos haga de cicerone, bien nos podemos ayudar de una buena guía de viaje.
En las páginas que te hemos recomendado para que te informes de posibles destinos, también hay un hueco para reseñarnos las mejores guías de viaje, específicamente elaboradas para el turista gay. Existe una para cada uno de los destinos que te hemos recomendado y, en general, son el mejor instrumento para que no te sientas extraño en un país extranjero; ya que no sólo te facilita toda la información necesaria para que te diviertas, sino para que te sientas como en casa (ver cuadro):

Una agencia gay

Esperamos haberte ayudado a decidir el destino de tus próximas vacaciones, y, si no es así, por lo menos haberte indicado dónde buscar información sobre cuáles son los más recomendables. Luego, si te quedas aquí, no digas que no sabías donde ir. Esperamos que no sea así. Viaja y, sobre todo, disfruta. Mándanos una postal...

@RROBA

[CÓMO PASA EL TIEMPO...]

Hace ya tiempo presenciamos la llegada de los emuladores de las máquinas de 32 y 64 bits. Una verdadera proeza en esos días. Mucho se habló del tema, y se puso en tela de juicio la efectividad de dichos emuladores. Sin embargo, ha pasado el tiempo, los PCs han avanzado, pero, sobre todo, han sido los programadores los que han aprendido a hacer las cosas mejor. Sin ir más lejos, los emuladores de una máquina como Playstation han evolucionado, y son de lo mejorcito de la escena actualmente.

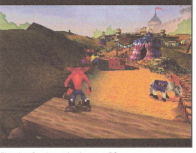
Ya. Que sí. Cuando empezamos a ver el Psemu Pro en la red, ya había ordenadores potentes, lo suficiente -en teoría- como para cargar, con más o menos problemas, los juegos de Playstation. Pero, aún así, una máquina en activo siempre implica que, mientras se siga programando para ella, nunca se podrá emular todo, y con todo detalle. Pero como no íbamos a esperar que PSX



No todo es jugar, alguna demo para alegrar la vista.

muriera -por mucho que algunos agoreros lo vaticinaran cuando salieron dichos emuladores-, y dado que la consola sigue gozando de muy buena salud, pues nos pusimos a probar los emuladores de marras. Y no es que fueran muy mal, pero tampoco iban muy bien. Hasta que llegó ***Bleem!***, indiscutiblemente la joya de la corona.

El lanzamiento de este emulador (**www.bleem.com**) inició varios debates. Por un lado, hasta qué punto es rentable tener un emulador de una consola todavía viva, los problemas legales que surgieron, y si emular estos cacharros era el "techo" de los emuladores, lo que significaría un estancamiento; ya que, una vez emuladas las máquinas más poten-



El amigo Crash, corriendo en un PC.

tes, habría finalizado el desafío -el tiempo no le ha dado la razón a este argumento, afortunadamente-. Uno de los aspectos más interesantes es el problema legal de la emulación de una consola como Playstation.

Entre BIOS anda el juego

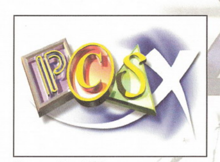
Psemu no tuvo mucha vida. Como todos los emuladores, en su comienzos, Psemu cargaba demos y juegos freeware, totalmente lega-



La web para estar a la última en emulación de PSX.

les. Además, no suelen ser programas muy exigentes con el emulador ni con el PC que se utilice. Pero cuando la gente empezó a pedir cuentas, sí que hubo problemas. Es decir, ante la demanda de juegos comerciales, se vio que el emulador no prometía demasiado. Pero fue uno de los pioneros. Además, corrían los rumores de que Sony andaba con la mosca detrás de la oreja. Vamos, que no le hizo ninguna gracia que hubiera un programa que te podías bajar de Internet, con el cual no hacía falta tener la consola. No por nada, Sony se enorgullece en ser el propietario de la consola más vendida de todos los tiempos. Una cosa es que se vendan pocos juegos por los motivos que todos conocemos, pero que tampoco se vendan consolas... Hasta aquí hemos llegado. Por una vez, Sony y Nintendo se pusieron de acuerdo en algo y comenzaron una febril persecución de los emuladores, más que nada porque los entendían como una forma más de piratería.

La mayor efectividad siempre ha correspondido a Nintendo. No son pocos los sites que ofrecían Roms de SNES y N64 que han de-



El nuevo emulador de PSX.

saparecido a las pocas horas. Lo mismo ha pasado con muchos emuladores. Siempre está la salvaguarda de que las Roms sean freeware, demos sin importancia alguna para el mercado de la Gran N. Pero aún así los problemas persisten, ya que aunque no saques beneficio alguno, si estás "tocando" el hardware de una máquina sin licencia, aunque no emules juegos comerciales, ya te estás buscando problemas. Sin ir más lejos, recordemos los citados incidentes con Bung Enterprises, que venden "kits de desarrollo amateurs" para N64 y Gameboy. Así las co-



No me mires con esa cara que acabamos a tortas, ¿Eh?

¿Quieres probar la última versión de Bleem!, ver vídeos de PSX, jugar con Callus en red,

Virtual Game Station, un emulador comercial.

sas, los emuladores de N64 han ido cambiando de nombre y es realmente complicado hacerse com Roms para estos programas. Pero haberlas, haylas.

Sony también ha puesto de su parte para evitar la fiebre de los emuladores. Pero ha sufrido un par de reveses que le obligan a pensárselo dos veces antes de intentarlo de nuevo, con vistas además a la nueva generación, PS2. Bleem!, el emulador por excelencia de Playstation, salió ganador en un pleito interpuesto por Sony a sus creadores. Sony argumentaba que habían obtenido unas informaciones técnicas sobre las entrañas de Playstation que no tenían que extraer, conservar ni difundir -este extremo es sobre el que se hace más hincapié, por si acaso se les ocurre vender esta información técnica-. Al final, ganó el emulador. Pero Sony contraatacó, por otro frente.

Al rico emulador para Mac y PC

La empresa americana Connectix también fue llevada a los tribunales por Sony. El culpable, Virtual Game Station (**www.virtualgamestation.com**), un emulador comercial de PSX, por aquel entonces sólo para Mac. La causa, la misma, la obtención ilegal de la información de la Bios de la consola. Una vez más, ganó el emulador. La publicidad que ganó además le sirvió para anunciar a bombo y platillo la versión para PC de VGS, ya disponible. Hay otros emuladores, como **AdriPSX** y el nuevo **PCSX** (**http://pcsx.emuforce.com/**), que siguen sacándole partido a la máquina de Sony. La compañía japonesa, por mucho empeño que le ha puesto, no ha podido evitar que la fiebre de los emuladores no alcanzase a su consola. Por varios lados, porque no sólo un ordenador puede emular una PSX, sino que también una PSX puede cargar emuladores de otras máquinas -cosa que ya se ha probado que puede hacerse en Playstation2-. Para estar a la última en emuladores de PSX, pásate por **www.psxemu.com**. Hay muchas noticias, reviews y cantidad de ficheros, desde emuladores, hasta programas para sacarle todos los trucos posibles, pasando por un programa para ver en tu PC los alucinantes cinemas de los juegos de Playstation. Y, cómo no, puedes bajarte la última versión de Bleem! (tendrás que pedir también en la web oficial el CD Key), que, por fin, puede cumplir una de las promesas que hizo hace tiempo: El Gran Turismo va más suave que en el original. ¿No os lo creéis? Probadlo...

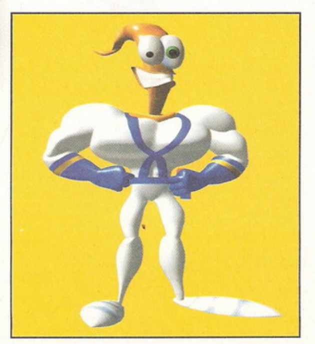
Gaby López



¿Qué parte es ésta de Stree Fighter?



Nada mejor que dar tiros con una bonita puesta de sol.



EarthWorm Jim, contento y feliz.

Emunews

http://www.amidog.com/emu/
El fenómeno de los emuladores resucita en Amiga, como vimos el pasado número. Este site presenta numerosas actualizaciones de emuladores. Eso sí, la mayoría piden una tarjeta PPC -no están tan caras, y merece la pena el "subidón" que experimentará tu vieja máquina-. Pero eso de decir que juegas a la Playstation y a la Gameboy Color, y las últimas versiones de los emuladores de Lynx y Megadrive... Con tu Amiga, seguro que es tentador.

http://www.ca-connection.com/~mengele/
¿Recuerdas Posesión Infernal? ¿Recuerdas las llamadas de los espíritus, que gritaban "Úuuuneteee aaaa nosoootrooooos"? Pues eso es lo que parece estar diciendo este site. Una especie de paraíso de las Roms, para todo tipo de sistemas, sólo que tratan exclusivamente las consolas. Emul8ion 3l33t se rinde a los pies de los videojuegos y contiene downloads de todo tipo de máquinas, a cuál más entrañable. Varias generaciones de Nintendo y Sega, rarezas como Vectrex y Odissey2, Neo Geo, PCEngine... Incluso un enlace que tiene mp3 de varios juegos de SNK. Vamos, una joya.



http://coinop.vintagegaming.com/
Hay que documentarse, hombre, o lo que es lo mismo, hay que saber a qué se juega. Sobre todo si te pasas las tardes con el MAME u otro emulador de recreativas. Este site te cuenta muchos secretos sobre juegos históricos y otros no tan conocidos. Descubre cómo se hacían esas recreativas que tantas tardes memorables te hicieron pasar -y cuánto dinero acabaste debiéndole a tu hermano mayor, que se lo pagarías seguramente lavándole el coche con abnegación los domingos.

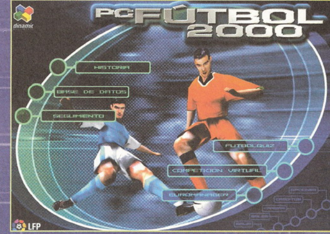


PC Fútbol 2000

Distribuidor: ***Dinamic Multimedia***

Con la octava entrega, los chicos de Dinamic nos demuestran que también en nuestro país se hacen productos de calidad (como siempre, mejorable). Si es difícil abrirse paso en el mundo de los videojuegos, más lo es aún mantenerse con un mismo producto durante tantas temporadas. Y, cómo no, hay que hacerlo introduciendo las nuevas tecnologías que se van desarrollando año tras año.







En esta última parte de la saga PC Fútbol notamos que se han preocupado bastante por el simulador, aunque no sea lo más importante del juego. Como todos sabréis, lo que le ha dado la fama al juego fue la modalidad de manager y, más tarde, pro-manager. Si tuviéramos que resaltar algo en concreto del simulador sería el parecido en el rostro de los jugadores con ellos mismos en la realidad. Pero hay mucho más de qué hablar, tanto bueno, como malo. Los lanzamientos están mejor conseguidos, la IA se ha mejorado pero no lo suficiente, los movimientos son más rápidos aunque reaccionen lentamente. Os dejamos que descubráis cuáles son las mejores y peores cualidades. Y así nos ponemos a hablar de la simulación manager que es de lo mejor que se ha visto hasta ahora.

Deberíamos empezar por la publicidad que hicieron en TV. Aquello ya invitaba a sentarse a jugar como manager. No importaba si eras grande o chico, guapo o feo, rubio o moreno, del norte o del sur. Ahí empezó PC Fútbol a meterse en nuestras mentes. A recordar versiones anteriores. Y aquello que te fastidiaba mucho y deseabas que lo cambiaran estaba a punto de cumplirse. O, al menos, eso pretendieron. Ahora todo está más al alcance de tu ratón. Tienes acceso a las secciones más relevantes dentro de tu club en la pantalla principal. Así no tendréis que ir de un lado a otro y pasando por tres o cuatro pantallas para llegar al mercado de fichajes.



Si antes se separaban las modalidades manager y pro-manager, ahora no se hace, sino que en un menú de opciones previo a tu contratación al mando de un equipo tú decides si quieres escoger de entre las ofertas o mantenerte de por vida en el club de tus amores. Sin duda alguna, es mucho más apasionante comenzar desde abajo hasta llegar a recibir ofertas de los mejores clubes de Europa. Porque esta es otra, puedes elegir cualquier club de las mejores ligas europeas (incluyendo hasta las divisiones de plata de cada país). Los jugadores mejoran y emperoran su calidad según vaya tu club, si juegan más o no juegan, si les ofreces primas, ...como si fueran humanos. No te olvides de la Junta Directiva. Tiene autoridad sobre ti y te puede despedir si no te haces bien con el club. Y os aseguro que no es fácil hacerse con un puesto en un club grande. No os queremos contar todo así que el resto os lo dejamos a vuestra entera disposición, pero recordad una cosa: Si yo fuera vosotros, no me olvidaría de las ventas internas y de los impuestos.



Antes de terminar, queremos contaros un par de cosas más. El FutbolQuiz es un juego de preguntas y respuestas acerca de la liga y de sus anécdotas. Os lo aconsejamos para ponerte a prueba en tus conocimientos. La segunda cuestión es el tema de los parches del juego. Estamos totalmente en contra de que, una vez sacado un producto al mercado, se tenga uno que preocupar de conseguir unos programitas para lograr que lo que tú has comprado funcione como tú esperabas que lo hiciera desde un principio. Y, lo peor, es que ya llevan dos parches. ¿Hará falta alguno más para terminar el producto? Señores, un poco de seriedad al respecto, se lo suplicamos (y se lo exigimos).

Gráficos 8 · Sonido 6 · Rapidez 7 · Jugabilidad 9 · Adicción 9

[LOS MEJORES JUEGOS]

Age of Wonders

AGE OF WONDERS

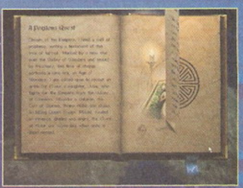
Age of Wonders es un nuevo juego de estrategia por turnos, del estilo de las ya conocidas series Heroes of Might & Magic y Warlords. Este nuevo juego se basa en los fantásticos universos repletos de enanos, elfos y demás razas creadas por Tolkien. El



juego te pone al mando de razas, ejércitos y ciudades, debiendo luchar contra las fuerzas del mal para conseguir cambiar el destino del mundo. Tras una presentación en la que se narra la historia reciente de tu reino tienes dos posibilidades para devolver el anterior esplendor de tu pueblo: Como Meandor, dispuesto a usar la violencia, y como Julia, que desea reconstruir el reino y preservar la paz. Ambos grupos comienzan en la orilla oeste del continente en que está tu reino y deberán pelear para llegar al Valle de las Maravillas. La mecánica del juego es luchar en una serie de escenarios que se entrelazan. Cada éxito conseguido en un escenario lleva a distintos caminos que pueden tomarse para llegar al siguiente, forzándote a alterar tu estrategia, que en un escenario puede ser ayudar a los Elfos y en otro ayudar a sus enemigos. La elección que se haga en cada caso puede afectar sensiblemente a tu objetivo, con lo cual se incrementa el aliciente del juego.

Tu primera prioridad en cada escenario es encontrar ciudades que se unan a tu causa. Algunas lo harán por dinero, otras lo harán en el acto. Después se recomienda reconocer todo el terreno posible, pero al mismo tiempo deberás mejorar tus ciudades, minas y granjas ya que te proporcionan dinero. El objetivo de cada escenario es básicamente el mismo, matar a los líderes de los pobladores que estén en tu zona.

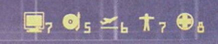
Una de las principales bazas del juego es el uso de los héroes, ya que son más poderosos y capaces de mejorar sus habilidades. Conforme se avanza en el juego es posible comprar nuevas habilidades disponibles en una lista y así añadirlas a las inherentes de cada raza. De esta forma es posible crear un héroe que sea capaz de todo, o por contra especializarlo en una única habilidad, proporcionándote un contacto mucho más cercano con tu héroe que





el que te ofrecen otros juegos de este estilo.

En definitiva, un juego de calidad y con muchísimas opciones recomendables sobre todo para los fanáticos de las series Warlord y Heroes of Might & Magic. ◆



ACE COMBAT 3

ACE COMBAT 3 electrosphere

***Tipo:* Arcade**
***Desarrollo:* Namco**
***Distribuidor:* Sony C. E. E.**
***Requerimientos mínimos:* Una Playstation y no tener vértigo.**

Ya podemos disfrutar en nuestra PSX del mejor juego de aviones que existe en esta plataforma. No es que tenga muchos rivales, porque en esta consola no se han prodigado mucho, pero la ausencia de éstos no hace que este juego carezca de un nivel mejor que bueno, como para afirmar que desbancaría a los demás.

Para los que no lo conozcan, tienen que saber que no se trata de un aburrido simulador ni que la mecánica del juego es muy lenta o aburrida. Es la tercera parte de un juego que, como mandan los cánones, ha ido aumentando la calidad. Posee una fuerza y un dinamismo que te engancha desde el primer momento. Nada más empezar una misión tendrás que ir esquivando los misiles de tu enemigo y haciendo todo lo posible para derribarlos. Si te gustó Top Gun disfrutarás como un Tom Cruise cualquiera a los mandos de tu Play. Pero ten cuidado de no acabar como su colega, atrapado en barrena y más tieso que un fiambre.

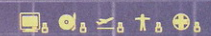
En Ace Combat podrás elegir entre una gama muy amplia de aviones de combate. Son modelos reales, desde un Blackbird hasta un F-18, pasando por los Mig soviéticos. Y sus características se pueden distinguir muy bien según pilotes un modelo u otro, no se para sólo en el aspecto gráfico del avión. El juego se basa en ir cumpliendo diferentes misiones, unas en derribar a los aviones enemigos, otras en destruir bases, otras en hacer de escolta para un convoy aéreo. Una vez que vayas cumpliendo con éxito las misiones irás ampliando la gama de aviones donde elegir. En este sentido, Ace Combat 3 no aporta nada nuevo de lo visto en su predecesor AC2. Quizás las mejoras se observen en un aumento de la calidad gráfica, tanto del juego en sí como del entorno de menús que lo rodea. Hay que destacar los mejorados efectos de luces de ambiente y sus reflejos en el entorno que tienen esta tercera parte. Algo que ya se había producido en su, digamos, hermana Ridge Racer y que tenía un aspecto bastante bueno.



El pilotaje de los aviones es un poco más complicado, pero no dificulta como para hacerlo inmanejable. No pilotamos avionetas, manejamos los más avanzados aviones de combate que existen, a unas velocidades muy elevadas y con un armamento pesado. Tened en cuenta que los aviones no derrapan, que esto no es el Ridge Racer.

El resultado final también se ha enriquecido con las fantásticas repeticiones de las misiones que te ofrece. La calidad del vídeo ha sido superada frente a la anterior entrega de los Ace Combat, y podremos disfrutar de unas vistas más definidas y menos pixeladas.

O sea, que al que le guste los juegos de aviones y tenga una Playstation la mejor opción es comprarse el Ace Combat 3 y disfrutar barriendo del cielo a una enorme cantidad de aparatos. Y si tienes un mando de esos que parecen una palanca de avión, mucho mejor. ◆



[Informática al

¿Qué pasa con los juegos de hace 15 ó 20 años? ¿Es legal grabar estos juegos? Voy a intentar aclarar algunos conceptos sobre este tema que tiene perdidas a muchas personas...

Derechos

Aunque hay muchas opiniones sobre el tema, tal y como habréis podido comprobar si habéis ido a algún site de emulación, como que debes borrar la rom en 24 horas, etc, el copyright de un artículo de propiedad intelectual caduca a los 75 años de la muerte de su propietario. Esto es, no hay ninguna excusa para copiar juegos y/o programas a través de la red, a menos que tengan como mínimo 75 años, entonces podríamos preguntarnos si justo cuando salió el producto se pudo producir la casualidad de que su propietario muriera (cosa imposible con videojuegos o programas informáticos, exceptuando los planos de la arquitectura del PC y de muchos juegos 3D actuales). Sin embargo, hay mucho material el cual es absolutamente libre de ser copiado y utilizado en la red, ya



Un Philips 8235 (MSX.2)



La aceleradora Z380

que las empresas propietarias de los derechos de autor así lo han anunciado, éste es el caso de muchisimos de los juegos de Spectrum, MSX, Amstrad, Commodore 64, y otros ordenadores de 8 bits. También los 16 bits tienen juegos gratuitos, como es el caso del AMIGA, en el cual, debido a la estupidez extrema de las empresas que piensan que ya solo queda un emulador (tendremos nuestra venganza dentro de un año) están dando gratuitamente juegos como Pinball Dreams, Jurassic Park, etc. Así que ya sabéis, todas esas chorradas de las 24 horas son una tontería que no se la cree nadie :). Empresas como Amiga Internacional, Sony, Nintendo, Sega, etc, han clausurado ya varios sites de emulación, ya que muchos de estos sites actúan como una plaga difundiendo el trabajo de gente que actualmente se gana el pan con él. Para colmo, en cuanto un site de éstos llega a tener algún tipo de éxito se hinchan los bolsillos vendiendo CDs piratas que no hacen sino ayudar a la destrucción de las plataformas afectadas y que deberían provocar la vergüenza de los buenos aficionados a los videojuegos que sí saben valorar las cosas y el trabajo de la poca gente que queda desarrollando en los mejores ordenadores del mundo...

En resumen, que hagáis lo que queráis, pero recordad que usar cosas legales es mejor :).



Materiales de HNOSTAR



las publicaciones de MESXES

Funet

Este mes os traemos una dirección interesante. Para quien no lo conozca, desde hace algunos años, el servidor ftp de Funet (ftp.funet.fi) se ha dedicado a albergar en sus tripas toda clase de contenidos sin importar que no fueran solo para PCs con el sistema operativo de Micro$oft de moda, y hoy en día es una fuente increíble de software para ordenadores alternativos al PC. Hay programas de todo tipo, clasificados en directorios que especifican la categoria del soft, como juegos, compiladores, ensambladores, emuladores, programas de utilidades, gráficos, músicas, documentación técnica que siempre

ternativa]

es interesante a la hora de hacernos nuestros propios programas o simplemente para mejorar nuestra culturilla informática general (cosa que se debería incentivar desde las grandes empresas como las que imperan en el ordenador PC y que prefieren convertir a la gente en borregos para no tener que preocuparse de preguntas incómodas) y más, muchísimo más.

En el directorio de Commodore 64 hay muchas demos que pueden ser visualizadas penosamente desde alguno de los



El fanzine Lehenak

horripilantes e indecentes emuladores de esta fantástica y poderosa máquina, o pasados a disquetes mediante montajes que también indican cómo realizar, o con una tarjeta CatWeasel MKII como la que analicé el mes pasado...

Llamamiento

Me gustaría decir que este mes me hubiera gustado ver alguna versión promo (una demo) de algún trabajo vuestro para poder analizarlo, probarlo e incluirlo en el CD de la revista, no os cortéis porque es una buena oportunidad para que la gente vea que ordenadores

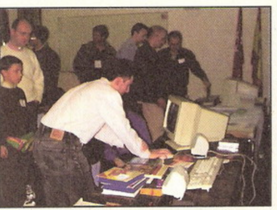


Productos de MOAI-TECH



Los asistentes podían comprar gran cantidad de fanzines dedicados al MSX.

diferentes al PC registran mucho movimiento y que siguen existiendo personas con grandes ganas de hacer buenos trabajos en estos ordenadores. Juegos, utilidades, trucos, etc, serán bienvenidos a mi dirección de correo electrónico (pero avisadme antes, por supuesto, no quiero encontrarme un download de 1 mega sin saberlo porque entonces no tendré otro



Viendo trabajos

remedio que borrarlo sin llegar a bajarlo dependiendo de a qué hora esté mirando mi correo):
g.manu@teleline.es

Donaciones, preguntas, insultos, sugerencias, etc, a la susodicha dirección, los que me habéis escrito ya sabéis que respondo SIEMPRE a TODO el correo aunque tenga que estarme hasta las tantas ;) Nos vemos!

(Sí, sí, se acabó amiguetes ;)

Debugger

Agradezco a Rafael Corrales, y Néstor Soriano (Konami Man) que me pasaran en MadriSX todas las fotos que adornan estas páginas. ¡Gracias!

Amiga//noticias breves

◆ Más open source: es el turno de Asm Pro!

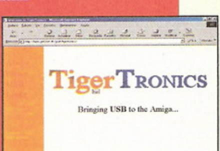
http://home-1.worldonline.nl/~solognt/asmpro/index.html



◆ IBM tiene casi listas sus placas POP. Podéis verlas en:

http://www.chips.ibm.com/products/powerpc/linux/linux_news.html

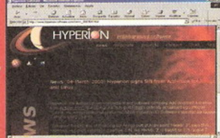
◆ TigerTronics, una empresa amiguera con muy poco tiempo de vida, ha anunciado tarjetas con puertos USB para Amiga 1200. El prototipo está listo y se está trabajando en la implementación del soft.



http://hjem.get2net.dk/graff/tigertronics/

◆ El juego de PC "SIN" será portado próximamente por Hyperion Software. Esperemos que terminen pronto los ports de Heretic II, Shogo y Worms 2.

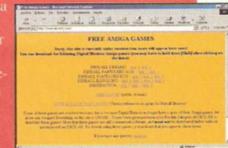
http://www.hyperion-software.com/news_000304.html



◆ Tales from the Heaven, un juego de plataformas 3d para Amiga programado por un componente valenciano del grupo Capsule tiene disponible una nueva demo, apta para tarjetas gráficas.

http://www.idealia.net/darkage/

◆ ¡Juegos gratuitos para Amiga! Parece ser que algunas compañías que abandonaron el mercado de Amiga hace unos años se han decidido a dar gratuitamente algunos de sus juegos para este gran ordenador. Ejemplos de ello son Factor 5, Digital Illusions, etc. Podéis bajarlos de **http://www.ian.avfc.com/**



◆ Primer port de GLQuake para Amiga!! Frank Wille ha sido el primero en ofrecernos el juego que hizo vender tantas y tantas tarjetas Voodoo en PC. Disponible en:

http://devnull.owl.de/~frank/index_e.html

◆ Más hardware para Amiga 500! GTI (**http://www.grentrade.com/**) distribuye ahora ampliaciones de medio mega para este antiguo modelo de Amiga, con el extra añadido de que incorpora un emulador por hardware de PC gracias a una CPU NEC compatible x86! :) Esta tarjeta solo costará unas 6000 ptas.

Nuestra sección llega a su tercera entrega después del mes más agitado que este servidor vuestro haya presenciado desde que dejó de utilizar ordenadores PC... ¡La sección de noticias tendría que haber ocupado toda Arroba! :-)

Noticias de actualidad

Amiga

Primero de todo: ¡Que no cunda el pánico que casi NO pasa nada! Vale. ¿Os habéis sentado? Ok, ahí va: Phase5, la conocidísima y querida fabricante de tarjetas aceleradoras para AMIGA en un fax del dia 15 de febrero se ha declarado insolvente. (Esto es, que ha ¡QUEBRADO!) Afortunadamente, DCE ha firmado contratos con Phase5 y se ha quedado con casi todo el pastel de sus geniales productos. DCE fabricará de nuevo las PowerPC duales de las cuales había una gran demanda que Phase5 por razones obvias no pudo atender. Las BVision y las CVision entran afortunadamente en ese trato, pero para colmo, DCE ha anunciado la ... C/BVision 3!. Esta tarjeta incorporará un chip Permedia 3 el cual es mucho más potente que el Permedia 2 incorporado en las tarjetas aceleradoras 3D disponibles hoy para las PowerPC. ¿Qué pasará con las G4? De momento DCE no ha dicho nada aparte de que estudiarán si las sacan o no... La gente que haya hecho su prepago para las G4 de Phase5 en un principio no tendrá problemas y recibirá una carta por escrito en su casa notificándole de cómo están las cosas... ¿Significa esto que ya no tendremos G4 en Amiga? Mirad la próxima noticia :).



Aunque asistieron más de 50 personas, esta no ha sido precisamente la mejor asistencia en la historia de esta reunión

Met@box

Met@box anuncia... ¡Tarjetas G4 para Amiga! ;-D Esta compañía, famosa por estar a punto de sacar la primera aceleradora PowerPC G3 sin 68k de acompañamiento, tras ver el desastre de Phase5 ha anunciado que no hay por qué ponerse triste con lo de Phase5. Sus tarjetas G3 ya están preparadas para soportar el genial chip pero de momento prefieren servir G3 a 400 mhz porque Motorola sigue con una actitud un poco extraña respecto a la forma de servir los chips.



La reunión duró alrededor de 10 horas, aunque poca gente aguantó todo el tiempo en el local.

PSX para Amiga

Nuevo emulador de PSX para Amiga. Este emulador, portado por nuestro amigo AmiDog, supera en velocidad y prestaciones al otro emulador de PSX que ya había para Amiga, y aunque es su primera version, podéis bajarlo en www.amidog.com/emu/.

GPSoftware

GPSoftware ha lanzado la primera versión de Directory Opus 4 para Amiga desde que se hizo Open Source el mes pasado. Como novedades destacamos que se ha compilado para 68020 o superiores, se ha arreglado algún bug y se ha incrementado la velocidad de copia. Podéis bajarlo de: http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/aminet/biz/dopus/DOpus412JRbin.lha

Fusion PowerPC

Fusion PowerPC sigue retrasándose, pero no para de dar coletazos demostrando que su desarrollo está vigente. Blittersoft puso a la venta durante unas horas una supuesta versión 3.6 68k la cual no debía ser sino una muestra por parte de MicroCode Solutions para que vieran que todo continúa. Muchas mejoras están recogidas en ese update que presuntamente será incluido en el paquete PowerPC. También se han descubierto algunos fallos en WarpOS que han sido arreglados por Sam Jordan, así que WarpOS 5.0 será lanzado junto a Fusion PowerPC.

MorphOS

¡¡La reencarnación de la ppc.library!! MorphOS promete ser el primer sistema operativo PowerPC realmente útil para Amiga (prefiero no contar cómo es REALMENTE útil a Linux APUS). Será capaz de ejecutar los programas de Amiga OS 3.x gracias a un emulador de 68k y varias cosas más incorporadas, y está siendo programado por Ralph Smith (sí, el pendejo que hizo la guerra ppc.library vs WarpOS). Por desgracia una avería en su aceleradora PowerPC ha hecho que este interesante proyecto se haya retrasado bastante, pero afortunadamente el trabajo continúa y muy pronto podremos empezar a ver las posibilidades que tiene. Personalmente me decanto por WarpOS, ya que es mucho mejor a la hora de programar, así que igualmente yo rezo para ver también bien pronto una versión PowerPC nativa de AmigaOS :P. Igualmente, gracias a la emulación 68k se eliminarán muchos de los context Swith a los que ya estábamos acostumbrados en Amiga OS, y gracias a ello la velocidad de los programas PowerPC se puede incrementar dramáticamente dependiendo del número de accesos al sistema operativo que realizara, como lecturas de disco, de los puertos de joystick, ratón, sonido, llamadas a la ROM... El soporte para CyberGraphics (los controladores de vídeo que se encargan de la emulacion WB), la controladora SCSI integrada en las PowerPC y el driver del CDRom están casi completados, así que se espera algo funcional para el público muy pronto... Seguiremos a la espera, y desde aquí deseamos mucha suerte a todos los proyectos de este tipo que vengan :-)

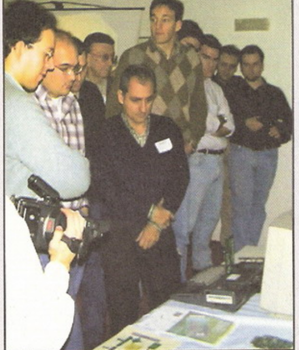


Los articulos de segunda mano no faltaban en los puestos



ACELERADORAS Z380 A LA VENTA

¿Que qué es una aceleradora 380? El invento en cuestión transforma tu MSX en una máquina de 32 bits, con zócalos para meter simms de memoria de 72 patillas desde medio mega hasta 128. El procesador z380 es totalmente compatible con su hermano "fetal" z80, pero añade más instrucciones y lo machaca completamente en velocidad. Ahora es cuando toca debatir si realmente la gente quiere un MSX de 32 bits o no, pero al menos, la tarjeta esta ahí. Cuesta 35.000 ptas, funciona a 18 mhz, y pronto tendremos un modelo a 100mhz. Podéis pedirla en:



Los grupos de usuarios disponían de stands gratuitos para piblicitarse y vender articulos de MSX.

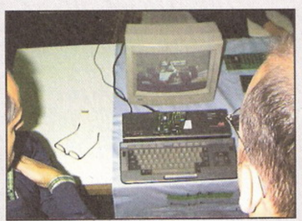
Club MSX Power Replay
C/ Almazan, 31, 1-D
28011 MADRID
Tel/Fax(91)-463.83.24
E-mail: powerrep@usa.net
http://go.fast.to/MSX
Fidonet:2:341/66.17

Reunión inminente de usuarios en Barcelona

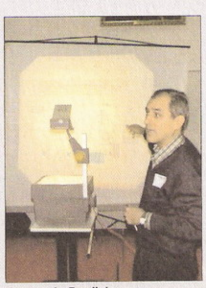
Como cada, aproximadamente, 6 meses, se vuelve a celebrar la conocida reunión de usuarios de MSX que organiza AAM (Asociacion de Amigos del MSX). En sus reuniones, AAM consigue las más altas cotas de participación tanto por parte de expositores como de los visitantes, convirtiendo ésta en la más grande de las reuniones de usuarios que se celebran en España. La reunión está convocada para el próximo dia 30 de abril, en las Cocheras de Sants, en la Calle Sants 79-81, entre las calles Olzinelles y la plaza Bonet i Moix. Esto queda a unos pasos de la estación de Sants, y tenéis combinaciones para llegar en metro (Plaza de Sants, líneas I roja y V azul), y autobús (líneas 52, 53, 56 y 57).
Las puertas se abrirán como siempre a las 10.00 de la mañana, excepto para los expositores, que podrán entrar antes para preparar sus stands. Todo acabará a las 17.00 de ese mismo día.

MadriSX 2000

Tal y como anuncié hace un mes, el pasado sábado día 4 se celebró MadriSX 2000. Esta reunión tuvo lugar en el centro cultural Fernando de los Ríos, en la calle Camarena número 10, barrio de Latina (Madrid). Este año no ha habido tanta participación como se esperaba, con 58 entradas vendidas, y, aunque la velada no fue aburrida en absoluto, el hecho de que mucha gente no estuviera en la sala ocasionó que en algún momento pareciera aquello una reunión de amigos... Leonardo Padial presentó su aceleradora Z380, la cual convierte un MSX2, MSX2+ o Turbo-R en toda una máquina de 32 bits, y vendió allí mismo la primera. En una presentación con un proyector. Leonardo nos mostró también cómo opina que el sistema MSX va a evolucionar en los próximos tiempos, con un expansor que convierte al MSX totalmente en 32 bits y lo habilitará para realizar tareas mucho más parecidas a las de un ordenador actual, y que podrá funcionar como expansión a un MSX actual o como placa independiente compatible MSX. Por su parte, otros clubes cómo AAM, VAJ club, Moai Tech, MesXes, etc, habilitaron paradas donde se vendían fanzines de MSX, cursos de japonés para pecerdas, pistolas modificadas para utilizarlas con el MSX, se veían juegos de diferentes calidades, y los ya clásicos productos de segunda mano, cartuchos, disquetes, revistas e incluso impresoras. La reunión se prolongó hasta las 18.00 horas aproximadamente, aunque mucha gente prefirió continuarla hasta la noche y cenar en un restaurante japonés el cual se gustó de pegar una salvaje clavada monetaria a los pobres incautos... Aparte de la tarjeta Z380 no había más novedades, y parece que todo el mundo espera ahora a la próxima reunión de Barcelona donde sí se esperan una gran cantidad de nuevos items MSX. La falta de muchos grupos como Hnostar, Matra, etc. se hizo notar bastante, pero a pesar de todo siempre queda la satisfacción de poder estar con gente con gustos más o menos afines. Se celebró un concurso en el que se sortearon algunas cosas cedidas por cada uno de los representantes de cada club y aunque pocas, se acercaron algunas personas ajenas al mundo del MSX a comprobar qué se cocía ahí dentro ;). En resumen, que este año ha sido una reunión bastante menos concurrida de lo que se esperaba, y en consecuencia, más pequeña de lo que habría sido deseable... Esperemos que el año que viene haya una mayor asistencia por parte de los MSXeros, ya que estas reuniones son realmente importantes para que la salud de la plataforma siga en buena forma a lo largo de los años. ■



Exprimiendo el chip de vídeo



Leonardo Pardial



Faltaron gente como Matra y el Club HNostar, pero a pesar de ello la gente se lo pasó bien y compraron muchas cosas.

Playstation 2 ya está a la venta en Japón. O sea, que ya podemos empezar a contar los minutos que pasan hasta que la versión Pal esté en nuestras manos. Como todos pensábamos, el revuelo que se organizó fue enorme y las primeras cifras de ventas fueron astronómicas.

EMPIEZA LA CUENTA ATRÁS





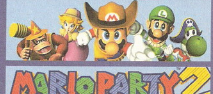


La madrugada del 4 de marzo, cientos de japoneses estaban velando en las puertas de los comercios del barrio Akihabara. El motivo, ser los primeros en llevarse una PS2 al precio de 39800 yenes. Conforme se acercaba el momento de la apertura, aumentaron los empujones y las colas, porque las ansias de los jugones estaban aflorando. Se cumplió la previsión de Sony de vender un millón de consolas en 48 horas. Una cuarta parte de las ventas se hizo por Internet, y la página de Sony: (http://www.playstation2.co.jp/) estuvo saturada en muchas ocasiones, con un ritmo febril de reservas de consolas. Algunas tiendas, como Sofmap, adelantaron la hora de apertura para saciar el apetito de los compradores que llevaban horas esperando.

Los juegos más vendidos con la consola fueron Ridge Racer V, Street Fighter 3 EX y Drum Mania. En lo que se refiere a la venta de las consolas, las previsiones más optimistas apuntan a que, dentro de 5 años, habrá 100 millones de PS2 en el mundo. En muchos foros y boletines de noticias sobre informática, el lanzamiento de PS2 ha levantado una viva discusión, ya que se dice que con la entrada de la máquina de Sony, el ordenador personal, tal y como lo conocemos, ha muerto. Según estas teorías, la máquina multimedia que tanto se buscaba desde el nacimiento del Pentium -y todo lo que ello significó- ha llegado, pero desde el mundo de las consolas. El potencial de PS2, del que hemos visto una insignificante parte, iguala y supera al de las más avanzadas generaciones de ordenadores actuales. Su capacidad para los juegos, ver películas con la mayor calidad, navegar por Internet y demás características, le convierten en otro electrodoméstico más, de uso familiar, indisolublemente unido al televisor. Un logro, que habrá que ver cómo es respondido por las demás compañías, incluyendo a Microsoft y su X-Box. Por el lado negativo, muchas de las Memory Card que se incluyen con la consola son defectuosas -cosa que fastidia bastante más de lo habitual, ya que la tarjeta tiene el driver para acceder al DVD- y que algunos de los juegos aparecidos tienen un acabado algo tosco, como precipitado y con muchas imperfecciones. Mejorar es cuestión de tiempo. ◆

Ni jugando al parchís...

... Le salen a Nintendo las cosas medio bien. Junto a un nuevo retraso de uno de los juegos que determinará cuánta vida le queda a Nintendo 64, Perfect Dark, surge una nueva polémica en Estados Unidos, donde estas cosas siempre abren encarnizados debates, con demandas de por medio y muchos follones de abogados y asesores de imagen. Precisamente en uno de los reductos de Nintendófilos, Nortamércia, se ha producido un curioso incidente. En el juego Mario Party, uno de los movimientos ha de ejecutarse moviendo rápidamente el stick analógico. Por este movimiento, los niños se han producido heridas de diversa consideración. Nintendo argumenta que el juego lleva vendiéndose desde hace tiempo, y que la proporción de quejas es muy reducida, pero un avispado fiscal americano se lanzó en una demanda que obliga a la Gran N a gastarse 80 millones de dólares en una partida de guantes protectores para ser utilizados durante el juego. Nintendo se compromete a distribuir cuatro guantes -tantos como jugadores simultáneos permite Mario Party- por las casas de quienes hayan comprado el juego. Mientras tanto, sorprende el anuncio del lanzamiento de Ridge Racer y Resident Evil Zero para N64, en unos tiempos en los que los desarrolladores de hard y soft están más preocupados por Dolphin y Gameboy Advance. Sin embargo, ahí está Game Freak, que lanzará en breve la versión Pal de Pokémon Stadium, que será también



la presentación del Transfer Pak, un curioso cacharro para intercambiar datos entre la pequeña pero exultante Gameboy y la moribunda N64.

Gaby López ◆

[Tú mismo]

¿Cuántas veces has intentado arreglar tú mismo tu ordenador y la broma te ha salido cara? ¿Estás aburrido de llevarlo y traerlo al técnico sin que el problema se elimine completamente? Pues nosotros intentaremos ofrecerte esas páginas perdidas por Internet que te dan la posibilidad de encontrar trucos y soluciones para arreglar los posibles inconvenientes que surjan en tu PC, esa "maldita" (o bendita) máquina que tantos dolores de cabeza te da a lo largo del día... del mes o del año.



DIRECCIONES

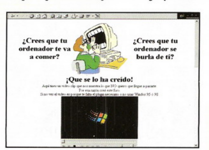
- http://www.el-mundo.es/su-ordenador/SORnumeros/98/SOR118/SOR118virus.html
- http://habitantes.elsitio.com/topogui/cantidad_de_trucos_para_tu_pc___.htm
- http://www.softdiag.es/doctorpc/drpctotal.htm
- http://www.ciudadfutura.com/sectorpc/faq/faq04.htm
- http://www.softdiag.es/productos/hdmdeluxe/hdmdeluxe.htm
- http://www.argenet.com.ar/~lmichi/asist.html
- http://www.webon.es/usuarios/newton/pcgcd.htm
- http://salman-psl.com/hard/consultas/mensajes/2049.html
- http://www.arrakis.es/~pulpo01/74.htm
- http://www.arrakis.es/~pjsolis/taller.htm

Búscate la vida

Gracias a la fulgurante llegada de las nuevas tecnologías, Internet es el ejemplo más claro, mucha gente puede hacerlo todo (bueno, casi todo) desde el sillón de su casa con sólo mover un dedo. Cada vez somos más cómodos, nos lo dan todo machacaíto y las posibilidades son más amplias, si no, mira a tu alrededor... Todo un mundo de ventajas para vivir cada día más a gusto y de la forma más fácil. Sin embargo, ¿cuántas veces te has peleado con tu ordenador y no sabes cómo salir de ese atasco que te está volviendo loco?

> *¿cuántas veces te has peleado con tu ordenador y no sabes cómo salir de ese atasco que te está volviendo loco?*

Los ordenadores también se ponen enfermos, son como las personas... No es que cojan fiebre o estornuden, pero les entra cada yuyu... Existen esos programas informáticos llamados virus que te pueden estropear una "bonita" jornada laboral o cargarse ese programa que te regalaron para Reyes y que tanta ilusión te hacía. Y ahora surge el gran dilema: ¿cómo arreglo yo esto?



Un ordenador es más sencillo de lo que parece

La primera reacción son los golpes e insultos, acordarte de la madre del susodicho ordenador es algo muy normal. Pero, no te pases, ¡tranquilízate! que "todo en esta vida tiene solución menos la muerte", ahora... tú procura que no se muera el ordenador. Si le sale humo puedes desesperarte pero, si es un error de esos tan frecuentes, ponte tú mismo manos a la obra o busca ayuda en la Red. Son muchos los internautas que tienen los mismos problemas que tú y que se dedican a crear páginas web muy útiles con soluciones rápidas para evitar así el típico "llámenos la semana que viene".

Atascos a la orden del día

¿Se bloquea el teclado? ¿Tu ordenador no reconoce el disco duro? Éstos son algunos de los síntomas más frecuentes cuando tu PC tiene un virus sin saberlo. Por ello, en http://www.el-mundo.es/su-ordenador/SORnumeros/98/SOR118/SOR118virus.html te ofrecen consejos para evitar este tipo de problemas o al menos dar con ellos, además de informarte de algunos de los programas antivirus más conocidos, entre ellos Panda Antivirus, Dr. Solomon´s antivirus Toolkit o Virusscan de Mc afee o el favorito de Arroba, el Antiviral Toolkit Pro.

Otro de los inconvenientes más comunes es la desactualización, quedarte colgado o anticuado, pero navegando por la triple W encontrarás remedios para esto, puedes personalizar y hacer más efectivo tu ordenador siempre que quieras. http://habitantes.elsitio.com/topogui/cantidad_de_trucos_para_tu_pc.htm es uno de los mejores ejemplos, en esta web encontrarás cantidad de trucos para resolver algunas de tus incógnitas: cómo acelerar los movimientos del menú, cambiar el mensaje de "Ahora puede apagar el equipo?", cómo acelerar la transferencia del módem, cómo sacar las flechitas de los accesos directos en el escritorio, etc.

El taller en casa

Cuando el problema haya llegado a tu ordenador y creas que te va a comer (o tú a él) o que se burla de ti, tienes la oportunidad de echar un vistazo en este taller informático interactivo ubicado en http://www.arrakis.es/~pjsolis/taller.htm, una dirección que te sacará de más de un apuro. La idea de este taller es que los navegantes consigan plantear o solucionar, de forma rápida, sus problemas informáticos a través de un foro donde tienen cabida todo tipo de sugerencias.



Ayuda en línea

Desde los problemas más absurdos a los que nunca te planteaste que podían pasarle a tu ordenador tienen fácil solución. El procedimiento es bastante eficaz, no tiene más historias que rellenar y enviar un formulario a los autores de dicha página que, en la medida de lo posible, contestarán los e-mails recibidos.

Esto mismo ocurre en una página (http://salmanpsl.com/hard/consultas/mensajes/2049.html) donde el diseño es muy simple pero no por ello menos eficaz. Consiste en una especie de tablón de anuncios donde todos los navegantes pueden tomar buena nota de lo que allí se publica, y encontrar así soluciones

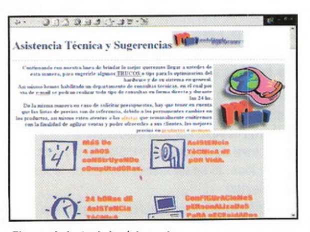
adecuadas para esos momentos de desesperación. Del mismo estilo también puedes visitar la dirección http://www.ciudadfutura.com/sectorpc/faq/faq04.htm, en la que a través de un foro informático cada navegante tiene un lugar donde exponer sus sugerencias y preguntas. Para ello sólo es necesario rellenar un simple cuestionario que será enviado por e-mail y recibir así una rápida contestación. Eso sí, no se han roto la cabeza en el diseño, aunque si buscas eficacia es una de las mejores maneras de encontrar soluciones sin complicaciones ni ataduras.

Diagnóstico eficaz

Ya está también a tu disposición la consulta del curioso doctor interactivo "PC Total" (http://www.softdiag.es/doctorpc/drpctotal.htm), quien pone todo su empeño en curar a tu ordenador ofreciéndote varios programas informáticos eficaces que tú mismo te puedes bajar de la Red. Entre ellos podemos encontrar, por ejemplo, QA Plus FE, el software de diagnóstico más vendido y potente del mundo, muy útil para los ingenieros; VirusScan, que protege los PCs detectando

> *La idea de este taller es que los navegantes consigan plantear o solucionar, de forma rápida, sus problemas informáticos*

el 100% de virus para que los sistemas queden limpios; Tarjeta Post PCI cuya labor es averiguar y reparar cualquier error del ordenador aunque no arranque ni el sistema operativo y, entre otros, el Curso de Técnico en Diagnóstico, con el que, en sólo cuatro horas, los técnicos aprenderán la forma más fácil y efectiva de diagnosticar PCs, utilizando las herramientas correspondientes que el sistema proporciona. Tal vez no sean las



El conocimiento de los internautas

mejores soluciones o los diagnósticos más seguros, pero sí una ayuda para hacer frente a esos problemillas que te han dado más de un quebradero de cabeza. ¿Por qué no pruebas todos estos eficaces programas que el doctor "PC Total" pone a tu alcance? Así, los inconvenientes serán menos y no odiarás tanto a esas máquinas que están manejando nuestra vida.

Pérdida de datos, pérdida de paciencia

¿Creías que tu disco duro era infalible? No creas, lo absolutamente imposible suele ser posible, pero... si has perdido datos, no pierdas la paciencia (es lo único que te queda). Con HDM Deluxe podrás diagnosticar posibles errores del sistema meses antes de que se produzcan gracias a su tecnología

> *Tal vez no sean las mejores soluciones o los diagnósticos más seguros, pero sí una ayuda para hacer frente a esos problemillas que te han dado más de un quebradero de cabeza*

S.M.A.R.T. En la página web http://www.softdiag.es/productos/hdmdeluxe/hdmdeluxe.htm aseguran que es la "ÚNICA" herramienta que te permite automáticamente: reparar y reconstruir gran parte de las caídas del sistema (FAT, Particiones, Raíz y Arranque) en tan sólo diez minutos, detectar casi el 75 % de los errores del disco duro y reducir a casi la mitad el coste de tu sistema y el mantenimiento del mismo. Así que, no te preocupes, puedes recuperar milagrosamente el sistema de archivos dañados por el virus. Sí, tú mismo, sin la ayuda de ningún técnico, la Red es suficiente.

Sin perder el ritmo

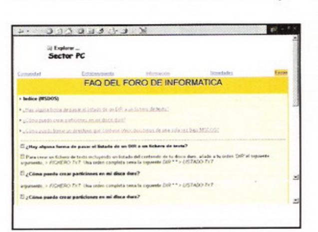
Internet no podría vivir sin los navegantes, ni éstos sin ella. De lo contrario no existiría este medio, y por ello debe estar siempre a tu disposición y ofrecerte todo lo mejor las veinticuatro horas del día. No hace falta leer y leer manuales de instrucciones para conocer los trucos y consejos más útiles para que el sistema funcione lo mejor posible. En http://www.argenet.com.ar/~imichi/asist.html#consejos.html están contigo a todas horas, para ofrecerte asistencia técnica de por vida vía e-mail, configuraciones personalizadas para necesidades específicas y más de cuatro años de experiencia para asegurarte la máxima calidad. Además de ser una tienda física a la que acudir, que imaginamos será el último recurso, se han enganchado a la Red para no perder el ritmo de las nuevas

> *Disfruta navegando y arreglando tú mismo tu propio ordenador, porque nunca se acaban las sorpresas en el mundo de la informática y desenvolverte por ti mismo es una de las cualidades básicas de cara al futuro.*

tecnologías. Fragmentar archivos, conseguir y actualizar drivers, especificar la configuración de memoria virtual (cuando la memoria física falla) son algunas de las posibilidades ofrecidas por este servicio para conseguir una plena optimización de tu equipo.

Atrévete con los trucos

Si eres de los que navega por la Red buscando desesperadamente trucos que te resuelvan los problemas mencionados anteriormente, llegará un momento en el que compartas con los demás internautas sugerencias y opiniones. Ayudarte, de forma amena y curiosa, es el principal cometido de la página http://www.webon.es/usuarios/newton/pcgcd.htm, de tal forma que los inconvenientes sean cada vez menos frecuentes y



Los FAQs, una fuente de información.

supongan un problema menos en el que pensar. Disfruta navegando y arreglando tú mismo tu propio ordenador, porque nunca se acaban las sorpresas en el mundo de la informática y desenvolverte por ti mismo es una de las cualidades básicas de cara al futuro.

Todavía no ha llegado el preciso momento en el que tu máquina te reconozca pero, no te preocupes, ese día llegará... Pasando horas y horas delante de la pantalla uno acaba aprendiendo casi todo lo relativo a este apasionante mundillo cibernético que tantas preocupaciones, y satisfacciones, nos ofrecen en cada viaje... sin salir de casa o de la oficina. Si no encuentras soluciones es porque no quieres... Tú mismo.

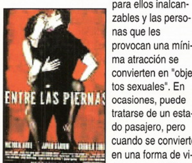
Micaela Fernández Rasmussen
Rocío Villegas Bueno

Atrapados por el sexo

Como el tabaco, la droga, el alcohol o el dinero... el sexo también puede crear adicción. La búsqueda de estimulación y satisfacciones sexuales puede convertirse en una obsesión enfermiza y compulsiva, hasta el punto de constituirse en una enfermedad con efectos tan graves como los de cualquier otro trastorno. La adicción sexual es una patología física, emocional y espiritual, sorprendente para algunos y preocupante para otros, que por lo menos está provocando reflexión y conciencia en la sociedad y ya hay asociaciones que se dedican al tratamiento de los denominados "sexólicos anónimos".

Un estado preocupante

Para los afectados, el sexo se ha convertido en una obsesión... en un túnel sin salida donde establecer relaciones sexuales con gente diversa es el único objetivo de cada día. Todo se vuelve de color oscuro y los tópicos ya no tienen sentido. El sexo ya no es parte fundamental del amor, ya no es la máxima felicidad, ya no es disfrute y satisfacción: el sexo se convierte en una pesadilla. Los sexólicos anónimos han dejado de hablar de Adán y Eva y su manzana, de Romeo y Julieta como el gran mito... porque los sueños de amor son para ellos inalcanzables y las personas que les provocan una mínima atracción se convierten en "objetos sexuales". En ocasiones, puede tratarse de un estado pasajero, pero cuando se convierte en una forma de vida... en un estado preocupante ¡hay que buscar ayuda!



Entre las piernas, película de Manuel Gómez Pareira que trata la adicción sexual.

Cómo salir del mal trago

Salir de la trampa por sí mismo puede ser difícil, apenas se encuentran soluciones y, cuando hay que empezar por reconocer el problema, la situación se hace aún más comprometedora y complicada. Entre los síntomas o factores más usuales está el miedo a perder el control, la angustia y la desesperación. En este sentido, la película Entre las piernas de Manuel Gómez Pereira puede ser una buena representación de la adicción sexual. Los protagonistas (Victoria Abril y Javier Bardem), dos personas con vidas totalmente normales, sufren el problema de la adicción al sexo, han perdido la autoestima, el control de su vicio y la capacidad de elegir, por lo que intentan salir de ello asistiendo a unas terapias.

Igual que en las películas, la realidad también ofrece ayudas de todo tipo. Y en esta vida real volvemos a toparnos con la Red. Internet recoge páginas dedicadas a los adictos al sexo, algunas para solucionar sus problemas, otras para aumentar la adicción ofreciendo todo tipo de "entretenimientos".

La Red como consejo

Tal vez la web que resulta más interesante, o cuando menos útil, sea la llamada "Sexólicos anónimos" (http://www.sa.org/c000espanol/c073sobriedad.html). Los autores exponen el tema desde una perspectiva subjetiva, como dicen ellos, "se basan en sus experiencias personales". Tanto en inglés como en español, todas tus dudas o inquietudes tienen cabida en este site. Secciones como "La Solución", "El Problema", "¿Qué es Sexólicos Anónimos?", "¿Qué es la sobriedad sexual"?, entre otros, son algunos de los asuntos más destacados que, si no consiguen servir de ayuda, por lo menos sí como fuente de información o consuelo, porque alguien por ahí se acuerda de ti. Hablan de la sobriedad sexual, tratando al adicto al sexo como una especie de "borracho sexual" que, para el caso, resulta ser igual que un borracho de alcohol, y cuya única meta es la sobriedad sexual, encontrar un equilibrio entre el disfrute y el vicio. Tratan de aconsejar a estos enfermos y reconocen que admitir por uno mismo el problema es el camino a la felicidad... un camino que casi siempre está cargado de obstáculos. Se trata de un asunto de total dependencia que, como cualquier otra adicción, requiere de ayuda para resolverse. Las alternativas son varias: puede ser la participación en algún grupo de autoayuda, la psicoterapia, aferrarse a algún otro entretenimiento... pero en definitiva, encontrar una salida (una puede estar en la Red).

> *...el sexo se ha convertido en una obsesión... en un túnel sin salida donde establecer relaciones sexuales con gente diversa es el único objetivo de cada día.*

Sexo loco. El apasionante mundo de la Adicción Sexual

Hay otras páginas que por su contenido no llegan a ser tan monotemáticas. Es el caso de http://escape.infosel.com/escape/divan/archivo/textos/291297.htm, un lugar cibernético donde los internautas tienen las puertas abiertas a todo tipo de preguntas, de tal manera que la adicción al sexo no es una excepción y de hecho ya se han hecho consultas y consejos referidos a este tema. http://www.sexaa.org/espanol/links.htm también es una página web muy útil, ya que consiste en contactos con asociaciones que tratan la adicción sexual, de tal forma que el usuario tenga varias posibilidades a las que atenerse a la hora de encontrar una solución a su problema.

Pero la Red no es lo único, y cuidado porque también existe la adicción a la Red y uno ya no sabe qué es lo peor. Pero sí que es una ayuda y una guía... una fuente de información en la que, por lo menos, puedes encontrar un amigo que no aumente tu adicción sexual.

ADICCIÓN SEXUAL: UN PROBLEMA, UNA SOLUCIÓN.

Algunas web más destacadas dedicadas a los adictos sexuales:

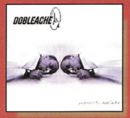
- **Sex Addicts Anonymous**
  http://www.sexaa.org/
- **¿Puede el sexo ser una adicción?**
  http://www.csun.edu/~psy453/addict_y.htm
- **Sexo loco. El apasionante mundo de la Adicción Sexual**
  http://net.simplenet.com/xxx/sexcrazy.htm
- **Sexaddiction**
  http://www.giftsanon.com/sexadd.htm

Micaela Fernandez Rasmussen

Sección patrocinada por la revista HipHop Nation

DOBLEACHE
Pobrecito hablador
Distribuye: Avoid/BOA

Rimas machaconas que insisten con estribillos repetitivos, bases funkilonas que no cambian a lo largo de los temas y letras pensadas y calibradas con precisión será lo que os encontréis en este maxi de este pobrecito hablador. Para los que anden un poco despistados decir que este Mc viene respaldado por el aval de haber pertenecido a Jazz Two, desaparecidos hace tiempo ya. Un maxi que viene arropado por las producciones de Trovadores de la Lírica Perdida y Payo Malo, entre otros. Este nuevo trabajo en solitario no se entiende sin la clara idea de sacar el disco completo a la luz aunque para eso habrá que esperar aún un poco. Por el momento vayan estos seis temas, tres de ellos instrumentales, a modo de prueba de lo que promete ser un gran Lp.



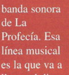
LA TRAMA
Jauria
Distribuye: Avoid/BOA

Las cosas de los picapleitos. Por asuntos legales, los que antes se hacían llamar Jauría ahora son la Trama ,es decir, Ose, Demo, Kapi y Dj Rone. Esta entrega supone el salto al Lp con diecisiete temas de hip hop contundente y sombrío. "Cerramos las boquazas de aquellos que tildan de obsoleto el jarcor" rezan en el tema "La hora del jarkor", que viene presentado con una base con incrustaciones de slide que van determinando una manera propia de hacer rap. Colaboraciones de mención a cargo de la Gran L, de la Puta Opepé y Zatu, de SFDK. Las letras siguen el denominador común de historias de la calle, de la vida, de cómo deberían ser las cosas. "Me gusta decir la última palabra como si yo fuera un gol de oro". Contundente.



FRJ
Le dernier cri condamnes
Distribuye: Green Ufos

La base de la intro parece sacada de la banda sonora de La Profecía. Esa línea musical es la que va a llevar el disco completo que nos introduce en sonidos oscuros y abstractos y nos sumergen en un ambiente de ghetto radical. Para hacer una idea la música podría equipararse al Temples of Boom de los Cypress Hill sólo que en lugar de la voz de vieja de B Real, con la contundencia del francés mezclado con tonos árabes. Dieciséis temas de puro y contundente gansta que no deben dejarse escapar ya que conviene abrir las mentes y no sólo escuchar los hits de la Mtv. Las letras hacen justicia a las bases y hablan de temas sociales de manera explícita y sin tapujos.



MAGNATIZ
Edita y Distribuye: BOA

Aquí os mostramos esta breve carta de presentación, tan sólo cuatro temas, uno de ellos instrumental. Dentro de poco podremos deleitarnos con el disco completo de sOmA San, Zpu, Loren, Shuga Wuga y Papi Chavez, es decir, de Magnatiz. Desde Barcelona llegan con su rap de vacile con el que reparten caña a diestro y siniestro estando siempre el egocentrismo como musa a la hora de componer las letras. Juegos de voces que se agradecen y que dan un toque distinto y particular que hacen se reconozca a esta formación nada más oír las primeras palabras de las rimas.



T HOF VAN COMMERCE
Herman
Distribuye: Green Ufos

La verdad es que sobre las letras no podemos decir mucho. Cuando están en inglés o en español no hay problemas, cuando están en francés pues le pedimos ayuda a nuestra compañera Claire pero cuando nos cuentan historias en flamenco la verdad es que no sabemos muy bien qué nos cuentan. En cualquier caso, y concediéndoles el beneficio de la duda en lo que a las letras se refiere, tenemos aquí un disco que suena muy bien, distinto, lo cual siempre es de agradecer. Los tonos de una lengua poco conocida refuerzan las bases, algunas de ellas parecen haber sido sacadas de videojuegos antiguos - dicho esto como elogio y no como crítica -, y los contundentes scratches que nos muestran en estos 16 temas son del todo recomendables al 105%.



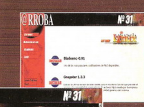
Surf Patrol e Imán Internet

Ahora navegar por Internet puede ser más fácil, rápido y seguro para todos. Data Becker, la nueva editorial de programas informáticos que nació en noviembre de 1999, saca a la venta Surf Patrol e Imán Internet, dos nuevos productos con los que realizar un periplo por la triple W resultará más sencillo. Como todos los productos que comercializa esta editorial, Imán Internet y Surf Patrol están completamente traducidos al castellano y asequibles a todo tipo de público, incluso para principiantes.
Con Imán Internet el internauta puede descubrir, recuperar y telecargar de forma rápida todos los archivos multimedia disponibles en la Red. Esta herramienta dispone de un rastreador que le muestra la información que más le interesa de Internet, visualizando previamente los archivos que descargue en forma de pequeñas viñetas y utilizando para ello palabras clave. En definitiva, Imán Internet es un novedoso producto de fácil manejo que hace más ameno nuestras navegaciones por Internet y que está a la venta al precio de 2.995 pesetas.
Por su parte, Surf Patrol gana en seguridad. Dispone de 7 funciones útiles para proteger la intimidad del usuario y limpiar el ordenador de archivos inservibles. El internauta podrá aceptar o rechazar cookies del sitio web que visite, además de filtrar anuncios publicitarios o estar informado continuamente de los mensajes que llegan por e-mail. ¡Todo ello por sólo 4.995 pesetas! Y es que Data Becker apuesta por lo menos complicado para el usuario, ofreciéndole garantías y seguridad en cada uno de sus lanzamientos. *



@RROBA

CONTENIDO DE ARROBA 31

















@LGARROBA RULES!!

John Lasseter hizo mucho más que una pionera película de animación por ordenador. Creó un clásico, y ahora nos trae la segunda parte. En @lgarroba nos derretimos por la Pixar, te darás cuenta. Además, un mega-informe sobre la saga del Planeta de los Simios, próximamente rescatada por Tim Burton, parece ser. Y muchas más cosas, muchos muñecos en los que gastarnos el dinero... Y no dejes muy lejos el CD, hombre, que también merece la pena.